#323 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

# POWER UNLIMITED



25 JAAR POKÉMON

# MASS EFFECT
LEGENDARY EDITION

## 'EPISCH' IS TERUG OP HET MENU

WWW.PU.NL
MAART 2021
BP € 5,75




RESHIFT

WAAR IN DE WERELD IS DE PS5?! • RESI VILLAGE: RE:TECOOL OF RE:TARDED? • IT TAKES TWO: SPELEN MET EMOTIES IN CO-OP • ALLE SOORTEN HORROR: VAN KLEIN TOT MEDIUM • AGE OF CALAMITY ALLEEN DAN PERSONA 5 • VROLIJK DOEN MET FLORIAN • WACHTEND OP DE WEDEROPSTANDING VAN DINO CRISIS EN F-ZERO • WOW VINDT NIEUW LEVEN IN HET LAND VAN DE DOOD



Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

# IT'S ALL IN THE GAME

## Gaten opvullen

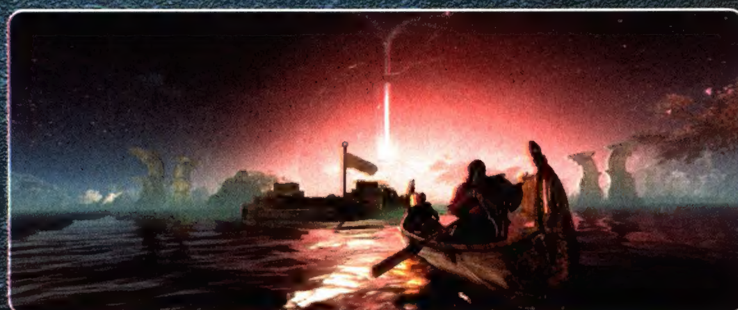


Soms heb je een bijzonder iemand nodig om je te wijzen op iets bijzonders. In dit geval was dat laatste What Remains of Edit Finch, een prachtig kunststukje van een game die je niet zozeer speelt als meemaakt, maar je vervolgens ook amper weet wat je meemaakt. Ben blij dat dit in plaats van een gat in m'n gamekennis, nu een van mijn warmere (game)herinneringen is geworden.





UK Team Leader: Solid work! That's how you get it done.



## Solide gedaan



De laatste tijd heb ik de Warzone-smaak weer te pakken, en na flink wat potjes inkomen behaalden ik en m'n team éíndelijk weer een win! Je moet me helaas op m'n blauwe ogen geloven, want m'n screenshot is grandioos mislukt. In plaats van het winscherm maakte ik een screenshot van een prachtig zwart vlak met de ondertiteling: 'Solid work! That's how you get it done!' Dat is m'n bewijs: een zwarte rechthoek van 2160p.
Gelukkig levert de fotomodus van God of War wél mooie plaatjes op. Dankzij de PS5-patch ben ik weer hooked aan dit absolute meesterwerk, dat nu in 60fps én 4K speelbaar is. Kijk nou naar deze prachtige kleuren in het onheilspellende Alfheim. <3

## Chronisch geglitch



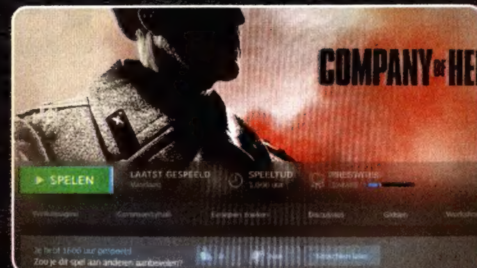
Momenteel speel ik Chronos: Before the Ashes (omdat ik het als souls-expert natuurlijk niet kan maken om opvallende voorbeelden van het genre mis te lopen) en af en toe kom ik wat leuke glitches tegen. Zoals deze verzameling brokstukken, die op mooie wijze in de lucht blijven hangen nadat ik op de verdieping erboven door de grond zakte. Is het raar dat ik zo'n verzameling zwevende stukken steen als kunstwerk in mijn huis zou willen?



## Kijkdoosplaatje



Ik blijf genieten van Octopath Traveler. Ik vind het zo'n mooie game! Net of je door een kijkdoos naar de wereld kijkt. Dat maakt dat de game me helemaal opslokt in zijn fraaie gebieden en stadjes.




## Duizend + Duivel



Company of Heroes 2 is mijn go-to multiplayer-strat, waar ik onlangs dus precies 1000 + the number of the beast uren in bleek geïnvesteerd te hebben (1.666 uurtjes dus).


Pag. 020


Pag. 022


Pag. 058


Pag. 060


Pag. 062

## COVERVIEW



## FIRST LOOK



## PREVIEWS



## SPECIAAL



## REVIEWS



## VAST




## COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

**HOOFDREDACTEUR** *Wouter Brugge*
**EINDREDACTEUR** *Marvin Toepoel*
**REDACTIE** *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn*
**UITGEVER** *Martijn Kollau*
**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
**VORMGEVING** *Johnny Rijbroek*
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
**VIDEOPRODUCER** *Enno de Graaf*
**ADVERTENTIES AANLEVEREN** *Marco Verhoog*
**KLANTENSERVICE** Tel. 023-5364401
**DRUK** Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 60,50 (los nummer kost €5,75, een dubbelnummer €8,98). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

**OVER OPZEGGEN:**
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

***PERSOONSGEGEVENS***
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

# DE REDACTIE

## HET IJSTIJD EFFECT



MASSIVE SNEEUWBAL MET EFFECT



Terwijl mensen buiten intens gelukkig worden van een wit natuurfenomeen, verbaas ik me over de cover van deze maand. Niet alleen omdat het artwork van Mass Effect aangename dingen doet met de route van m'n oogbollen naar m'n brein, maar ook omdat dit weer zo'n momentje is. Zo'n momentje van trots, van hype, van liefde. Mass Effect 2 was namelijk zo'n titel die voor me bevestigde dat games een superieure vorm van entertainment kunnen zijn, als de juiste elementen samenkomen tot interactieve perfectie. En in het geval van BioWares ultieme sequel zijn dat niet alleen verhaal en gameplay, maar ook karakterisering, consequenties van je beslissingen en, in een redelijk uniek verschijnsel voor games, verlies. Ik was wild van Mass Effect 2 en schreef in m'n review "BioWare heeft alles genomen waar ze goed in zijn, dit in een superslick avontuur gestouwd, en ramt dit zo hard en flitsend in je hersenpan dat je als een kwijlend hoopje mens op de vloer achterblijft, smachtend naar deel 3... of een tweede run." Niet wetend natuurlijk dat er nog een derde run zou komen en, meer dan een decennium na dato, zelfs nog een vierde. De Legendary Edition deed me beseffen hoe rijk de historie van videogames inmiddels al is, met mijlpalen zoals BioWares scifi-epos, maar ook Persona mag er wezen als JRPG-klassieker en Resident Evil als zijnde de ultieme survival-horror-serie zonder weerga. Pokémon is natuurlijk een historisch ijkpunt als franchise in het geheel, maar ook als serie (Role Playing) Games, Hitman als huurmoordenaarsim en World of Warcraft als de meest succesvolle, meest briljante MMO ooit gemaakt. En die series komen deze maand allemaal aan bod in deze heerlijke PU, waarin oud en nieuw samenkomen om legendarisch te worden. Een magazine die je eventueel ook prima in de sneeuw kunt lezen, in het geval je dit leest als Nederland nog steeds een Winter Wonderland is en we van pandemie naar Globale IJstijd zijn gegaan. ● *Wouter*

## Ondertussen...

**Graddus**

**Ontdekte deze maand...**

...m'n Nintendo 64 weer! Pfff, alsof mijn backlog nog niet groot genoeg was...

**Raf**

**Miste deze maand...**

...zelfs die perstripmomentjes die hij zo lang hoopte te vergeten.

**Marvin**

**Werd deze maand...**

...de trotse eigenaar van een Xbox Series X. Vader en console maken het goed, maar willen de komende drie weken niet gestoord worden.

**Lucas**

**Lachte deze maand...**

...misschien heel overtuigend voor de foto, maar is van binnen een beetje aan het huilen. Het wordt tijd voor extravagante perstripjes, overvolle gamebeurzen en saaie interviews met ontwikkelaars die misselijk zijn van de gratis hamburgertjes. Hoepel toch op, corona!

**Jacco**

**Zag deze maand...**

...mijn egel bijna bevriezen in de sneeuw toen hij poseerde voor deze foto.

**Samuel**

**Ontdekte deze maand...**

...z'n nieuwe favoriete kipgerecht: General Tso's kip! Het is een 'Chinees' gerecht dat in de Verenigde Staten een bijna standaard onderdeel is van "effe Chinees halen", maar dat hier in Nederland bijna nergens op de kaart staat (wij zijn blijkbaar meer van de babi pangang). Niet moeilijk om zelf te maken; ik kan het immers ook!

**Alie**

**Stuitte deze maand...**

...op een verloren gewaande externe schijf. Daarop vond ik ook nog een hoop écht oude foto's. Een mooi moment om jullie te laten zien hoe het voor mij allemaal begon: met Super Mario Bros. op de NES. Kijk eens wat een inlevingsvermogen! Ik had alleen nog niet helemaal door dat meeleunen niet zo zinnig is... Het is mijn vierjarige ik vergeven, toch?

**Martin**

**Heeft deze maand...**

...m'n PS5 een nieuwe jas gegeven. Wordt het lelijke eendje toch net iets knapper van, al zeg ik het zelf.

**LauraJenny**

**Werd deze maand...**

...een beetje opgefokt van het thuiszitten. Om rustig en in balans te blijven heb ik daarom een bonsai aangeschaft. Kom maar op met die plantenspuit!

**Wouter**

**Was deze maand...**

...vooral bezig met een beetje liefde verspreiden naar vrienden en familie. Fotocompilaties naar neefjes en nichtjes, een filmpje om m'n antieke pa te laten janken en natuurlijk een Diamond Select Action Figure Borg van Star Trek: The Next Generation voor m'n Trekkie-buddy Steven.

**Jurjen**

**Realiseerde deze maand...**

...dat ik in de maand mei van dit jaar alweer twintig jaar voor de PU schrijf! Dat zijn dus al ruim 400 PU-magazines die ik mocht helpen vullen met mijn reviews, previews, specials en andere shit. Bij dezen aan iedereen mijn dank voor het lezen ervan! Om het alvast een beetje te vieren, hierbij een plaatje van de eerste game die ik voor PU reviewde: Luigi's Mansion.

**Florian**

**Werd deze maand...**

...knettergek van die verdomde Ripsnorter in Sackboy: A Big Adventure! De hele game is eigenlijk niet zo heel lastig, maar die laatste trial is echt een BITCH!

**JJ**

**Was deze maand...**

...als een van de weinige redactieleden oud genoeg om te snappen wat er buiten op de daken lag...

**Wordt vervolgd...**

# PS5 voor Prinses Máxima Centrum

Tijdens onze Sint-stream veilden we het afgelopen jaar via Catawiki een PlayStation 5, daar werd uiteindelijk 2.000 euro voor geboden. Dan zou je denken: als je zo'n klap geld neertelt voor een verse console die zo goed als nergens is te krijgen (lees: nergens), dan ga je extra hard genieten van je nieuwe apparaat. Maar de anonieme winnaar van de veiling doneerde niet alleen 2.000 euro voor Stichting KiKa, hij wilde ook nog eens de PlayStation 5 aan het Prinses Maxima Centrum geven. Het Prinses Máxima Centrum houdt zich bezig met de behandeling van alle vormen van kanker bij minderjarige patiënten in Nederland, en bij het onderzoek ernaar. Dus nu kunnen kinderen terwijl ze een loodzware behandeling ondergaan, in ieder geval wel genieten van het spelen op de PS5. Deze anonieme gulle gever vinden wij een held. Punt.

De man op de foto is trouwens onze uitgever, natuurlijk blij dat hij iets moois mocht overhandigen aan het Prinses Maxima Centrum, maar stiekem ook omdat hij eindelijk weer eens naar buiten mocht.






# Headsets en microfoons

Dit is de zogenaamde 'redactiepagina', alleen die redactie hebben we al bijna een jaar niet meer gezien. Misschien dat we 'm ook moeten omdopen naar de 'zolderkamer', maar dat klinkt op een of andere manier weer zo ranzig. Toch zien we elkaar nog regelmatig, alleen dan natuurlijk wel met een headset op en een microfoon voor de giechel. Ach ja, gelukkig kunnen we nog net zo hard lachen als in ons rommelhok in Haarlem.



# Team Vriesvak VS. Team Koude Kermis

We zijn zo goed als bijna dagelijks live op Twitch.tv/PowerUnlimited. Beetje spelletjes spelen en een beetje slap ouwehoeren met de mensen die hangen in de chat. Op maandag is Lucas live, op dinsdag Tjeerd, op woensdag mag Martin spelen, de donderdag is voor Cody en Wouter gaat hard op vrijdag. Iedereen heeft zo zijn eigen show en Martin was al een tijdje op woensdag bezig om samen met Cody een 'win' in Warzone te pakken. Zoals je misschien wel weet kan dit lastig zijn, en het lukte dan ook niet echt.



Toen was daar opeens Tjeerd, op zijn dinsdag, die samen met onze producer Enno effe een 'win' in de game pakte. Dat Tjeerd en Enno het wél lukte en Martin en Cody niet, werd ruim uitgemeten op het kanaal. Hier ontstond (natuurlijk) een vete, die live uit werd gevochten op Twitch.tv/PowerUnlimited in een episch potje twee tegen twee in Warzone (of het echt episch was, weten we nu nog niet, want op moment van schrijven moet de match nog gespeeld worden), om uit te maken wie het beste team is in de shooter. Er werden namen voor teams verzonnen – Team Vriesvak (Tjeerd en Enno) en Team Koude Kermis (Martin en Cody) –, logo's en merch gemaakt door huisdesigner Rozenbeek en een poster ontworpen door kunstenaar Rocky.... dat allemaal, voor een potje Warzone. Beter gaan ze de volgende keer gewoon sjoelen ofzo.



## Power Spy

- EA gaf bij de presentatie van de jaarcijfers aan dat ze voor 2021 met 35 games bezig zijn.
- Een snelle rekensom (één game per vijf jaar) vertelt dat Rockstar hier een slordige 175 jaar over zou doen.
- Wouter vond het lastig te voorspellen of de PU dan nog bestaat. Te meer omdat hij dan hoogstwaarschijnlijk geen hoofdredacteur meer is.
- Van die 35 titels zijn er zeven die om FIFA draaien: de gewone game en maar liefst zes FIFA-apps.
- Zouden dat zes identieke FUT-apps zijn, die EA achtereenvolgens inzet als de vorige app verboden wordt vanwege gokken?
- Geen Overwatch 2 en Diablo 4 dit jaar. What the F..K gaat Blizzard dan doen?
- Alles inzetten op een nieuwe set kaarten in Hearthstone?
- Of zouden er nu zoveel mensen weg zijn gegaan de afgelopen tijd, dat er nog maar elf medewerkers over zijn...
- Blizzard werkt wel aan een aantal mobiele (World of) Warcraft-games.
- Alsof één versie van World of Warcraft al niet genoeg tijd opslurpt...
- Alhoewel je door de lockdown wel wat meer tijd hebt...
- Activision deed tijdens de presentatie ook een duit in het zakje door een nieuwe Call of Duty aan te kondigen voor het najaar.
- Goh... Dat is net zo verrassend als Sam die zijn stukje te laat inlevert.
- De helft van alle inkomsten van Activision in 2020 kwamen uit zogenaamde in-game aankopen.
- Gamers kunnen nu nooit meer tegen hun vriendin of vrouw zeggen dat zij koopziek zijn. »



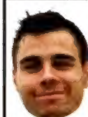
# HOE KAN BATTLEFIELD WEER EPISCH WORDEN?

EA meldde tijdens de presentatie van hun jaarcijfers dat de productie van de nieuwe Battelfield goed op koers ligt. Deeltje zes wordt in de lente aangekondigd (gaan we toch een soort van E3 krijgen...) en komt het eind van dit jaar uit (lees: oktober of november). "Battlefield VI bevat episch grote battles die je nog nooit eerder hebt gezien in een game, en het spel maakt écht gebruik van de power van de next-gen-consoles." En nu citeren we dus EA en DICE. Want geloven we dit? Is dit genoeg om ons terug te winnen? De laatste Battlefield, deel V, was volgens velen bijvoorbeeld niet al te best. Fans haakten af. Hoe kan DICE ons (en de gamers) weer terugwinnen? We vroegen het aan een aantal redacteuren.





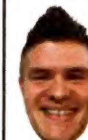

Eerst en vooral: wat volgt wil niet zeggen dat ik het eens ben met alle beslissingen en studio-/uitgever-politiek van EA en DICE. Maar terugwinnen? Oké, de single player van BF1 was een teleurstelling. En okay, de BR-modus van BF5 schoot te laat uit de startblokken om vervolgens te pletter te lopen op de enkels van Warzone. Maar dan nog hebben we het over twee absolute topshooters die jarenlang heel grootse dingen deed voor miljoenen spelers. Ik denk daarom niet in termen van een BF6 die zieltjes moet terugwinnen, maar een die fucking goed zal moeten zijn om de zegereeks gaande te houden. Enerzijds vrees ik dat we een next-gen-versie van BF4 gaan krijgen waar een luide minderheid zo nostalgisch over doet, maar uiteindelijk wel weer overal tekenen van verraad in zal ontwaren. Anderzijds wil ik zo'n next-gen-BF4 wel spelen.



Battlefield 5 heb ik destijd overgeslagen omdat ik een hoop tijd moest investeren om er echt plezier uit te halen, en dat had ik toen niet. DICE zou er naar mijn mening goed aan doen om een moderne setting neer te zetten – gezien de populariteit van Battlefield 4 en Modern Warfare –, cross-play toe te voegen en die campagne lekker te schrappen.



Het allerbelangrijkste voor mij is dat ze de vernietigbare gebouwen in vol ornaat terug gaan brengen, eventueel in combinatie met een dikke Battle Royale-modus. En natuurlijk een vette singleplayer-campagne.



Simpel. Een dikke singleplayer erin, die echt teruggaat naar de hoogtijdagen van Medal of Honor: Frontline en Battlefield: Bad Company. Daarnaast wat minder woke shizzle erin, want hoezeer ik ook van vrouwen houd, zullen weinig potentiële klanten zo'n make-up-stoeipoes als op de Battlefield V box-art associëren met een vette oorlog-shooter.

# VIDEOGAME-MODE FOR THE WIN

Zo heel af en toe zetten we wel eens een afbeelding van een flitsend sportschoentje of een jas met gamedesign in de oPUnie. Maar het lijkt inmiddels wel een rage te gaan worden. Zogenaamde 'collabs' tussen sport- en modemerken en publishers schieten als paddenstoelen uit de grond. En dus maken we maar een collage. Want het blijft tof om te zien. Het is bovendien meteen een leuke quiz. Naar welke franchises verwijzen deze sneakers en kledingstukken..?









COMMENTAAR | JJ

Power Spy

twitter.com/GKJJ

# HET 'GEVAAR' VAN DE SERVICE-GAME

Het is de MMO of de Battle Royale van 2021: de service-game. Iedereen wil het. Activision/Blizzard zegt het toe te gaan passen op al hun grote franchises. Ubisoft zet er steeds steeds meer op in en ook EA is volop bezig. En zo kunnen we nog wel even doorgaan. Een 'gewone' game met een singleplayer en misschien een old-school multiplayer-modus lijkt niet genoeg meer, vandaag de dag. Elke twee maanden of kwartaal moet er een nieuw seizoen komen. Zodat je de base-game kunt verpatsen voor de volle prijs, om daarna maand na maand nieuwe content voor geld aan te kunnen bieden. Plus natuurlijk ingame-artikelen. Want je kunt het als gamer toch niet maken om er in twee seizoenen hetzelfde uit te zien? Je moet een ander pakkie aan en je wapen moet een andere skin.



In principe is er niks mis met een goede service-game. Sterker nog, we zijn er op de redactie allemaal gek op. Destiny, Warzone, The Division 2, Final Fantasy XIV, ze hebben allemaal hun fans onder de redacteuren. Er is echter één groot probleem. Net als bij de MMO en de Battle Royale-game, slokt zo'n spel tijd op. Sterker nog, dit soort games sporen je actief aan die tijd er in te stoppen. Even een maandje weg in Destiny en je kunt qua level niet meer mee. Even een tijdje Warzone geskipt? Je favoriete wapens zijn generfd en je moet opnieuw leren schieten. Allemaal zaken waarmee je bij een 'gewone' game niet geconfronteerd wordt.

De industrie leert echter niet hun les. Ja, je kunt bij een succesvolle MMO heel, heel veel geld verdienen. Dat heeft World of Warcraft ons wel geleerd. En een dikke Battle Royale-hit levert miljarden op. Toch, Epic? Gamers konden echter maar één of twee van dat soort games handelen. Meer tijd is er niet. En ze spelen doorgaans datgene dat het populairst is. Met als gevolg dat er maar een paar games winst maken en de rest het fucking lastig heeft. Want je moet nieuwe shit blijven maken, en dus geld blijven uitgeven. Terwijl er weinig binnenkomt. Kijk maar naar Fallout 76 of Anthem. Pure geldverslinders.

Ik ben bang dat dit ook gaat gebeuren met al die service-games. Er zullen hits zijn. Succesverhalen. Zeker. Maar veel meer missers. Voor het bewijs hoef ik alleen maar naar mezelf te kijken. Ik heb al moeite om The Divison 2 bij te houden en Warzone kom ik niet eens meer in. Laat staan Destiny, met mijn level 67.Te weinig tijd. Een opmerking van Tjeerd op een vraag in een stream of hij nog Destiny 2 gaat spelen, zei wat dat betreft genoeg. "Misschien, ik moet eerst nog een eind levelen en Wouter ook. Anders heeft de raid geen zin."

> "CD Projekt Red beloofde features die niet bestonden, overhypete hun eigen game en zette gamers voor lul."




*Ori-developer Thomas Mahler is uiterst collegiaal.*




*Omdat we elkaar niet meer mogen knuffelen, hebben we Martin gevraagd of we deze thuis mogen ontvangen.*

## Power Spy

- Dat JJ microtransacties kansloos vindt, zegt dus niks.
- Hij vindt grapefruit, countrymuziek en sandalen ook kansloos.
- En die verkopen ook goed.
- Prince of Persia: The Sands of Time Remake is uitgesteld. Net als vele andere games,als Hogwarts Legacy en Lord of the Rings: Gollum.
- Kunnen we heel 2021 niet uitstellen? Met die lockdown en avondklok is er toch al niet veel aan.
- Cyberpunk 2077 kreeg onlangs een patch om de kwetsbaarheid tegen hackers te verhelpen.
- Zijn er überhaupt dingen die developer CD Projekt Red wel goed gedaan heeft?
- Afgezien van het startscherm, en de credits.
- En de Cyberpunk 2077-disk is inderdaad mooi rond en het gat zit perfect in het midden.
- Wouter speelt tijdens zijn livestreams graag moeilijke games op insane.
- Niemand weet waarom, maar het zal wel iets met zijn jeugd in Veendam te maken hebben.
- Anyway, de man gaat dus veel, heel veel dood en de inspanningen doen zijn hart zichtbaar niet goed.
- Waarop Wouter zei: "Wie weet krijg ik wel live een hartaanval zo. Dat is wel unieke content"...
- De Powerspy heeft zo zijn bedenkingen of de kijkers daar op zitten te wachten.
- En stel dat ze het tof vinden en gaan doneren en subben, dan heeft 'ie daar geen hol aan...
- BioWare gaat in de remasters van Mass Effect de wat minder flatteuze camerahoeken richting de billen van personages aanpassen. Less ass... »

Power Spy

- Als ze nu eens het minder flatteuze verhaal en einde van deel 3 aanpassen...
- De grote ster van de Resident Evil Village-demo was natuurlijk de immense 'Vampyre Lady'.
- Als we Capcom mogen geloven, dan is zij drie meter lang.
- Dat is zelfs voor Sam 'too big to handle'...
- Nintendo had in de maand januari van dit jaar in Japan een marktaandeel van 99% als het ging om verkochte games in de winkels.
- PlayStation kwam tot een whopping 1%.
- Jurjen snapt dit: "Japanners begrijpen eindelijk wat kwaliteit is."
- 24 van de 25 games in de Japanse top 25 waren Switch-spellen. De enige game die voor de PS4 was, betrof nota bene Call of Duty: Black Ops Cold War.
- Inderdaad, een echte Japanse game...
- Misschien krijgen de Japanners inderdaad eindelijk smaak.
- JJ en Jacco proberen tijdens de tweede lockdown manmoedig hun lichaam op peil te houden met wat dumbells, gewichtjes van vijf kilo en elastiek.
- Nu weten zij ook hoe het voelt om in Battle Royale te presteren met een rukwapen en drie kogels in het magazijn.
- Het kan, maar je moet wel hard je best doen.
- De Powerspy snapt dat de lockdown en de dreiging van de pandemie rare dingen met de mensen doen.
- Maar Genshin Impact-spelers die de voice-actress van personage Barbara online bedreigen, dat vat hij niet helemaal.
- Nog even en we gaan developers bedreigen omdat het lettertype van het menu in een game je niet bevalt. »



# DE AFFAIRE GAMESTOP

**Wall Street stond vorige maand even stevig op zijn grondvesten te schudden. En niet omdat er een bank of een grote investeerder omkukelde. Zelfs niet omdat de pandemie de economie diepgaand had aangetast. Nee, het was de gewone man die Wall Street goed te kakken zette.**




Hoe ze dat deden? Door aandelen te kopen van een moeizaam opererende gamewinkelketen, genaamd Gamestop, waarvan hedgefondsen dachten dat ze failliet zouden gaan. Ze speculeerden op die neergang (van de aandelen) door short te gaan. Korte uitleg van 'short sellen': je leent aandelen die op dat moment bijvoorbeeld 10 dollar waard zijn en verkoopt die aan iemand voor 7 dollar. Je verwacht dat de koers zakt zodat je de aandelen later voor 3 euro kunt terugkopen en dan weer met winst terugbrengt. Heb je toch mooi 4 dollar winst per aandeel gemaakt.

Dat nasty trucje werkt als dat aandeel inderdaad omlaag gaat. Maar niet als activistische kleine aandeelhouders, verzameld in de Reddit subgroup Wallstreetbets, in opstand komen. pal voor hun favo gameshop gaan staan en de aandelen massaal kopen. In dat geval hebben hedgefunds opeens een enorm probleem en verliezen ze bakken met geld. Ze moeten immers de verkochte aandelen op een bepaalde tijd terug brengen en dus voor een veel hogere prijs terugkopen. Van 10 dollar schoot de prijs in no-time omhoog naar 350 dollar. De big boys verloren miljarden euro's. Tot de gevestigde orde ingreep en men het kopen van aandelen stoplegde. Wall Street vond het leuk geweest.

Wat vonden de redacteuren van deze affaire, hebben ze misschien zelf een aandeel in Gamestop gekocht en zitten ze nu op de Bahama's (als dat met de lockdown had gekund)?


Het is dat ik niet aan aandelen en/of speculeren doe (ooit licht gokverslaafd geweest), maar ik juich deze vorm van revolutie alleen maar toe. Gamestop heeft er echter geen hol aan. Die prijs zakt gewoon weer naar 10 dollar.


Ik juich dit 'power to the people'-principe toe en ik kan er vanaf de zijlijn enorm van genieten, maar ik ben altijd te laat met beseffen voordat ik van dit soort dingen een graantje kan meepikken. Tegen de tijd dat ik een werkend account had om überhaupt iets te kopen was de koers al zo de lucht in geschoten dat het geen zin meer had.


Ik beleg zelf best wel wat. En ik weet nog dat ik het aandeel een paar maanden terug rond de $2,- zag staan. "Die gaan eraan", dacht ik toen. Zucht... sta ik dan, met mijn 5% winst in 'veilige' bedrijven als Apple en Amazon. Al ben ik wel weer blij dat ik niet in de hype meeging, nu Gamestop van $400,- net zo snel weer gekelderd is naar $50,-. Bi-zar.


Ja, ik heb dit feest wel op de voet gevolgd en uiteraard zelf ook wat in de pot gegooid. Diamond hands!

"De verkoop van Gearbox aan Embrace Group is als een Rocket Booster."




*Nu hopen dat we dat gevoel ook krijgen bij toekomstige games van Gearbox-baas Randy Pitchford...*




*Maar werkt je RTX 3080-videokaart nog als je in een plas trapt..?*





# GENSHIN IMPACT HEEFT IMPACT OP PERSONEEL

Genshin Impact doet z'n naam eer aan. De free-to-play-game scoort als een dolle in Azië en harkt wereldwijd honderden miljoenen dollars binnen. Logisch dat het management de werknemers een cadeautje wilde geven. Omdat Genshin Impact een gacha-game is (je weet in de game niet welke loot je wint of koopt, het is een loterij), dacht men dat het weggeven van gadgets dan ook maar 'gacha' moesten gaan. In de loterij zaten de PS5, de Switch, de iPhone 12 en de RTX 3080-videokaart. Je had de meeste kans (30%) om een Switch te winnen. Het laagst (1%) was de kans op een iPhone 12 + een Apple Watch. Overigens weten we nu dus ook waarom we hier bijna geen PS5's in de winkels hebben liggen...





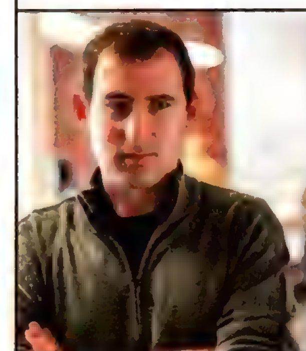

# WAT GAAT ER NU GEBEUREN MET STADIA

Helemaal uit de lucht kwam het bericht natuurlijk niet. Google Stadia scoorde niet bepaald goed bij gamers en won de afgelopen periode weinig zieltjes. Maar toch verraste de plotselinge mededeling van het mega techbedrijf dat ze stopten met het zelf maken van games voor hun eigen gamestreamservice. Terwijl ze er nog geen een gemaakt hadden. 150 mensen waren hun baan kwijt. Stadia helemaal dicht gooien deed Google echter niet. Ze blijven het platform ondersteunen en blijven proberen third-party developers aan te trekken. Of dit gaat lukken, betwijfelt JJ:

"Voor mij is het simpel. Waarom zou een third-party dev iets exclusiefs maken voor Stadia als ze dat zelf niet doen? Wat is het voordeel daarvan? En waarom zou je als gamer voor Stadia gaan als GeForce Now er ook is, terwijl die je games van bijvoorbeeld jouw Steam-account laat spelen? Of XCloud, dat de killer ondersteuning van Game Pass heeft? Ik denk daarom dat Google een andere kant op gaat. Ze laten hun service voorlopig bestaan, als uithangbord voor een andere mogelijkheid. En dat is dat ze hun techniek licentiëren aan bijvoorbeeld een EA of een Ubisoft of wie dan ook, die een eigen streaming-service willen hebben. Maar dat is wel echt een heel eind verwijderd van hun eerste ambitie: een grote gamemeneer worden..."

"De gemiddelde gamedeveloper wil geen exclusiviteit."





*Dat zouden wij ook zeggen als we bij Microsoft werkten, Paul Gwertzman (hoofd XCloud).*

## Power Spy

- Kunnen websites stoppen met het publiceren van 'Top 5 best games on PS5' totdat de console daadwerkelijk te koop is?
- Eindredacteur Marvin zou graag willen dat een blad volschrijven werkt als streamen op Twitch.
- "Ik zie in een livestreampje nooit iemand een keer zijn stream niet inleveren."
- Overigens helpt het tot voor kort gebrek aan proper internet bij Marvin ook niet echt.
- Laatkomers als Sam en Wouter konden opeens zeggen dat ze hun stukje wel degelijk op tijd hadden ingeleverd, maar dat het trage internet van Marvin er voor zorgde dat het artikel pas halverwege de kabel was.
- Gamers kunnen dit jaar naar Ikea gaan om game-meubilair te kopen.
- Dat moeten welhaast monsterlijke grote tv-meubels worden als je de PS5 daar in wilt laten passen.
- De Powerspy kijkt er sowieso niet naar uit.
- Het in elkaar zetten van een Ikea-meubel is lastiger dan Bloodborne spelen... met één hand.
- Misschien iets voor Wouter zijn livestream?
- Apple schijnt volgens de geruchten met een mixed-reality headset te komen die 8K-beelden kan tonen. De gadget moet 3000 dollar gaan kosten.
- Dat heet nog eens prijzig misselijk worden...
- De Powerspy moet nog altijd wennen als er weer een Complete Edition wordt uitgegeven, zoals laatst met Nioh voor de PS5.
- Was de vorige versie dan incompleet..?
- En wie garandeert de Powerspy dat je deze games in de toekomst niet ook op de PS6 gaat uitbrengen?
- Hoe noem je die dan... the Really Complete Edition?

# MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

# ALS HET MAAR N



**Sommige mooie herinneringen kunnen beter herinneringen blijven. Andere moet je moment na moment bij langs gaan, beter belichten, een vers laklaagje geven, mooier maken dan het eigenlijk was en dan nog een keer afspelen. Althans, Wouter hoopt vurig dat Mass Effect: Legendary Edition een goed idee is.**

"Mass Effect kwam in 2007 uit, werd opgevolgd door een van de beste sequels ooit in 2010 en de trilogie werd afgesloten in 2013. En wow, wat was het een rit... Een scifi-epos dat geen gelijke kent. Een space-opera met de meest memorabele personages die ooit voor een game gecreëerd zijn, stuk voor stuk fascinerende wezens die je daadwerkelijk in je hart sluit. De serie kent onvergetelijke keuzemomenten waarbij je geweten en moreelbesef grondig op de proef wordt gesteld, terwijl je een universum probeert te redden waar je écht voor wilt strijden. Althans... dat is wat ik me kan herinneren van jaren geleden. Want nadat ik Mass Effect 3 uitspeelde, was het effect wel ff van de mass af voor me, zeg maar. Mijn teleurstelling over dit laatste deel was namelijk groot, wat in de context van Andromeda eigenlijk best wel aanstellerij bleek te zijn. Maar goed, na het magistrale Mass Effect 2 had de hekkensluiter van de serie natuurlijk zo goed als geen kans om genoeg indruk te maken. En dat was niet eens zozeer door de hele controverse omtrent het einde, het was meer omdat ik niet het gevoel had dat ik genoeg tijd kreeg met mijn favoriete characters. Dat er niet in mijn behoefte als ME-speler werd voorzien. Ik was niet boos, maar BioWare had me wel voor het eerst teleurgesteld en dat gevoel kon geen Extended Cut lijmen. Ik gaf Citadel, het meest geroemde stuk DLC van Mass Effect 3, niet eens een kans, en lange tijd keerde ik de trilogie mijn rug toe. Maar ik wist dat we op een dag weer herenigd zouden worden. Dat er een moment zou zijn waarop ik alles weer zou willen herbeleven, net zoals ik deel 2 zo vaak opnieuw wilde doen. En dat moment is er bijna..." »

# ET ZO EPISCH IS...



JAA, NU IK MIJN WAPEN TEVOORSCHIJN TOVER DEINZEN JULLIE INEENS TERUG!

DAT NOEM IK NOU HET MES-EFFECT

Op 14 mei dit jaar gaat het gebeuren, dan komt Mass Effect: Legendary Edition uit. Dé kans om onszelf te herenigen met deze trilogie, om met nieuwe meningen en een verse blik te bepalen of dit nou écht een van de beste gameseries ooit gemaakt is.

## Terug naar ME

De Legendary Edition bestaat uit Mass Effect 1, 2 en 3, overzichtelijk in eenzelfde menu gestopt, compleet met de meer dan 40 DLC-pakketten die voor de serie zijn uitgekomen. Ken je die Blood Dragon Armor nog, die een promotie-item was voor Dragon Age? Zit er gewoon in! Herinner je je Kasumi nog, de dievegge waarmee je een gala infiltreerde? Ook zij is van de partij. Bliksems uit je Arc Projector blasten is weer mogelijk, de Alternate Appearances voor ME3 kan je aanmeten en het is zelfs mogelijk de 'interactive backstory comic' Mass Effect: Genesis 2 te checken als je dat wil. Alles wat er ooit in de naam van de ME-trilogie uitgekomen is, dus? Nee, dat niet, want als je de multiplayer van deel 2 en 3 wil spelen, dan zal je toch echt de originele games moet opstarten. De Legendary Edition is MP-loos.



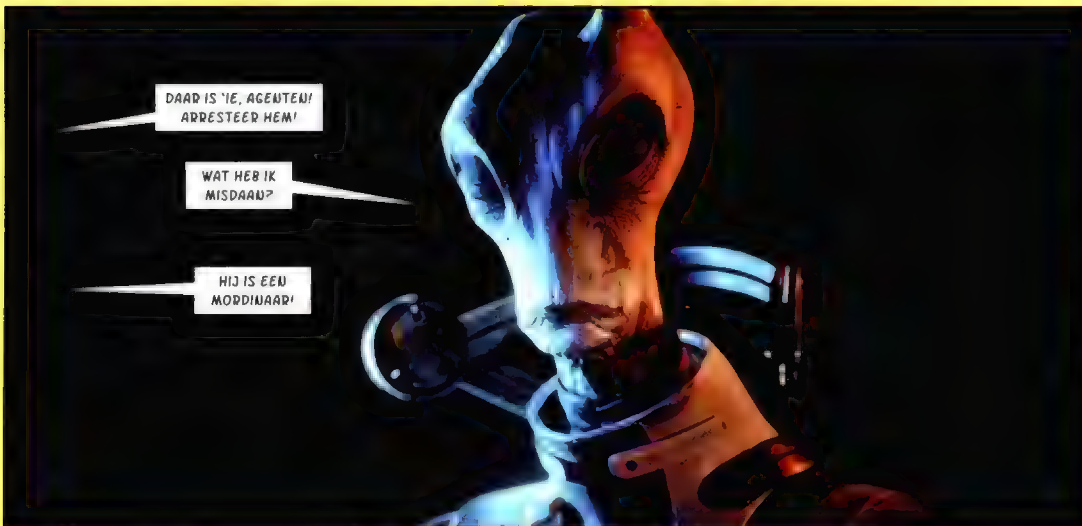
**weetje • weetje**

**De standaard vrouwelijke Shepard, oftewel 'Iconic Femshep', is over alle drie games aangepast naar hoe ze er in Mass Effect 3 uitzag.**

## Maar geen MP

Het feit dat Mass Effect 2 en 3 überhaupt meerspelerstanden hadden, was vooral omdat uitgever Electronic Arts destijds zelfs van Lone Wolf: The Game verwachtte dat er met vrienden in gespeeld kon worden. Dead Space 2, Dragon Age: Inquisition, SimCity, ze moesten in die tijd allemaal aan multiplayer geloven, of het nou een logische fit was of niet. Dus is het niet zo vreemd dat deze verplichte nummertjes uitblijven in de Legendary Edition, hoewel het volgens Mac Walters, project director van deze remake, vooral met kosten en baten te maken heeft. Hij zegt dat het implementeren van de multiplayer "makkelijk evenveel werk zou kosten als het aanpassen van Mass Effect 1, of zelfs meer", dus lieten ze het maar hangen. Niet heel gek, ware het niet dat de MP in Mass Effect 3 nog best wel een essentieel onderdeel was van de gehele game. Want herinner je je Galactic Readiness nog? Dit was een metertje dat je vol moest laten lopen om de 'True Ending' van de hele trilogie te behalen, en daar droeg het spelen van MP-potjes ook aan bij. Dit gedeelte heeft BioWare dus opnieuw moeten balanceren, waardoor je maximale Galactic Readiness in de Legendary Edition ook moet kunnen halen als je gewoon begint bij Mass Effect 1, óf je echt álles in deel 3 doet, van prio- en sidemissies tot scanning. Ik ben klaar voor deze verantwoordelijkheid! Jullie ook?

**"Het zou me niets verbazen als deze zogenaamde 'paint-overs' er het meest voor zorgen dat Legendary Edition voelt als een spannende, nieuwe versie van de klassiekers die we dicht bij onze RPG-minnende harten dragen."**




## Deel 1 is het minst okay

Een van de belangrijkere vragen des levens is niet of opvoeding zwaarder weegt dan natoer, maar waar precies de scheidslijn ligt tussen een remaster en een remake. En in het verlengde daarvan: waaronder moeten we Mass Effect: Legendary Edition scharen? Mijn theorie is dat Mass Effect 1 toch wel met enige voorzichtigheid een remake genoemd mag worden, want daar is – deels vermoedelijk – het meeste aan veranderd. Deze game uit 2007 is qua gameplay meer naar dat van z'n opvolgers toegespitst, met name omdat het, volgens producer Crystal McCord, "meer een RPG dan een shooter" was. Om dit wat meer gelijk te trekken heeft de combat-HUD een kleine facelift gehad, is de aim assist aangepast, zijn de wa-

DE GRAPHICS IN DEZE GAME WORDEN ECHT FANTASTISCH, HEB IK HOREN ZEGGEN.
NIET ZELF GEZIEN?
MET DIE DUIZENDEN LENS FLARES DIE ALLES BEDEKKEN? TUURLIJK NIET.

# OOK GRADDUS IS HYPED AF




### "I've had enough of your snide insinuations" (ME1, 2 en 3)



Niets irritanter dan die bloedzuigers van de media! ...uhm, behalve gamejournalisten dan hè, wink wink. Anyway, het bewusteloos slaan van tergende verslaggevers is sinds Mass Effect 1 een soort running gag, waarbij de directe rechtse uit het origineel toch het mooist blijft. Helemaal met een female Shepard!

### Suicide Mission (ME2)

Het is alle hens aan dek in de finalemissie van ME2. Iedereen kan dood, maar iedereen kan ook blijven leven. Het lot van je crew ligt in jouw handen, en in jouw handen alleen. Een absolute masterclass in het creëren van meeslepende keuzegameplay!



### De Reapers vallen aan (ME3)

De Reapers vallen de aarde aan. En dat is me toch een spektakel! Serieus, deze shit kan alleen overtroffen worden wanneer Amerika, Rusland en China hun complete kernwapenarsenaal op elkaar afvuren. Of wanneer Wouter twee keer achter elkaar naar de wc gaat.



### Sovereign steelt de show (ME1)

Sovereigns introductie was hét moment dat Mass Effect veranderde van een geinig shootertje in space, naar één van de vetste role playing games ever. De Reaper spreekt tot Commander Shepard als een haai tot een worm, vol arrogantie, dedain en algehele empathieloosheid. "Your words are as empty as your future." Brrr.



### Bromance met Garrus (ME1, 2 en 3)

Graddus en Garrus... Het was love at first sight. Nee nee nee, niet op díé manier, maar als bro's – bierdrinkende, schuine moppen-tappende, elkaar op de schouders slaande ouwe jongens; krentenbrood-matties! Onze bonding beleefde z'n hoogtepunt in deel 3, met een schietwedstrijdje op het dak van het Citadel, vlák voordat we de Reapers een royale trap in den anusch zouden geven. Of ik Garrus liet winnen? Ha, echte vrienden gunnen elkaar alles, maar stiekem ook niets...



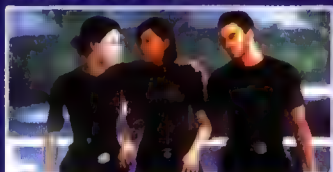
### De soundtrack (ME1, 2 en 3)

Jack Wall & kornuiten verdienen een gezamenlijke Grammy voor hun werk als Mass Effect-composers. En doe er meteen maar een BAFTA, Oscar én Champions League-beker bij. Ik denk oprecht dat dit de beste soundtrack in gaming is, een tijdloze evergreen die me zelfs in 2069 nog kippenvel bezorgt. Vooral outzonen op de Galaxy-map in de Normandy blijft episc... excuus: heldendichtwaardig! [Je weet dat 'heldendicht' gewoon een raar woord voor 'epos' is, he? – Marvin]



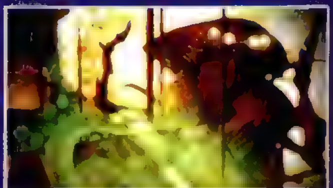
### Ashley of die ene guy? (ME1)

Op Virmire komen de ontwikkelingen uit het origineel in een stroomversnelling. Naast de introductie van Sovereign, moet er een loodzware keus worden gemaakt: offert Kaidan of Ashley zichzelf op? Ik zeg trouwens wel 'loodzwaar', maar voor mij was het een ABC'tje: ik mocht die zijige Kaidan vanaf het moment dat ik hem ontmoette al niet, dus was hij de sjaak. Bovendien gaf het me vrij spel om hete Ashley ongestoord het bed in te lullen!



### "Assuming Direct Control" (ME2)

De Collector General's favo quote was een meme lang voordat memes een ding werden. Het internet 'assumede' zich suf en 'direct controlde' van alles, van honden en katten tot ehhhm, boners en borsten? Ach, pre-Me2 hè, deze games.



» pens meer gebalanceerd en, ohja, de MAKO moet een stuk lekkerder over de planeetlandschappen heen scheuren. Daarnaast zijn de wachttijden in de lift van de Citadel, die in 2007 een volle minuut konden duren, drastisch gereduceerd, want in een tijd van intergalactisch reizen is het natuurlijk je reinste dat transport van de ene verdieping naar de andere een levenstijd duurt. Er zijn nog veel meer dingen veranderd die vreemd genoeg tijdens de presentatie die ik checkte in één slide gepropt waren alsof het niet boeiend genoeg was om bij stil te staan. Ik heb dit moment nu al tien keer gepauzeerd om alles in me op te nemen, en nog steeds wil ik het mijne weten van zaken zoals 'improved enemy AI', 'improved squad/AI controls', 'improved boss encounters' en



**weetje • weetje**

**De animaties van de Mass Effect-games blijven onveranderd in de Legendary Edition. Mac Walters: "Elke keer als we iets aanraakten op het gebied van animatie, leek het een soort kaartenhuis dat potentieel elk personage in de hele game kon beïnvloeden.'**

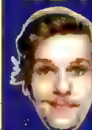
**"Mijn theorie is dat Mass Effect 1 toch wel met enige voorzichtigheid een remake genoemd mag worden."**

'removed aim glass based aim penalties'. Helaas werden mijn vragen hierover niet opgepikt in de Q&A waarmee het event eindigde, dus ja, ik heb gelukkig nog wat te doen voor de review!

## Tegen mooiere personages zegt niemand nee

Je zou dus met enige fantasie en goede wil kunnen zeggen dat Mass Effect 1 wat remake-achtige aanpassingen is ondergaan, maar Mass Effect 2 is duidelijk een remaster, aangezien deze vooral op cosmetisch vlak onder handen is genomen. En flink ook, als we character & environment director Kevin Meek mogen geloven. Hij zit vol met fancy jargon, van 'tonemapping', 'volumetrics' en 'fog', tot en met 'depth of field' en 'bloom', 'subsurface scattering' en 'ambient occlusion'. Resultaat van al deze effecten, die veelal te maken hebben met hoe het licht valt op oppervlakten, is dat vooral characters er een stuk tastbaarder, glanzender en realistischer uit komen te zien. Ook het feit dat character models een hogere resolutie hebben gekregen, er op belangrijkere personages texture-verbeteringen zijn doorgevoerd, er gebruik wordt gemaakt van reflecties die in real-time worden berekend en zaken zoals kleding, wapens en gezichten simpelweg meer detail hebben gekregen, dragen hier aan bij. Kevin Meek vertelt dat het BioWare-team elk personage, wapen, outfit en elke vijand in deel 1 en 2 stuk voor stuk bij langs is gegaan, en een heleboel in Mass Effect 3, om zo de algehele, grafische kwaliteit van de drie games op ongeveer hetzelfde niveau te brengen. Klinkt als monnikenwerk, Kevin, laten we hopen dat deze toewijding van de Legendary Edition afschittert en ons zo hard verblindt dat het lijkt alsof de Normandy recht in onze gezichten heeft ge-FTLd.

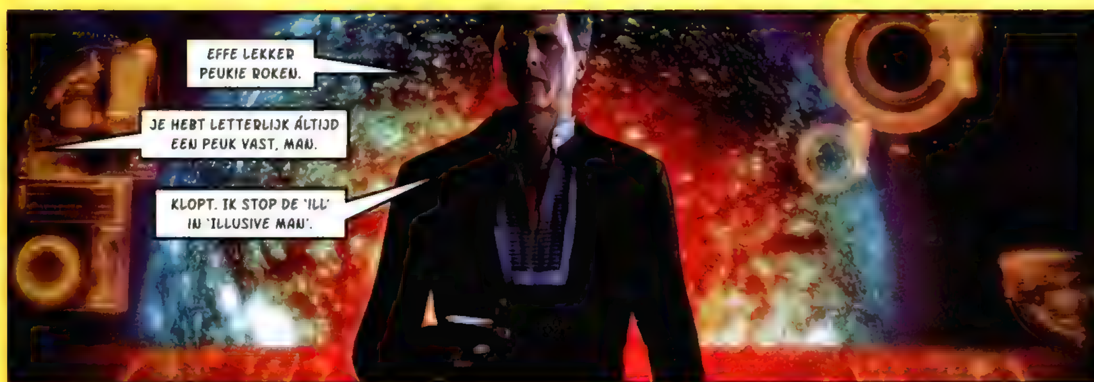
### DE HOOP VAN MARVIN



Dit is echt weer zo'n "holy shit, knijp me alsjeblieft"-moment. Als eindredacteur van Power Unlimited schrijf ik effe een stukje over een gamefranchise die mijn leven gevormd heeft, nadat de reviews in de PU me meer dan een decennium geleden overhaalden om de games überhaupt te spelen. Tja, dat ik torenhoge verwachtingen heb mag duidelijk zijn. Gek genoeg vond ik de gameplay van de eerste Mass Effect prima, en ben ik iemand die hard kan genieten van zo'n evolutie binnen één franchise. Ik wil gewoon meer grafische pracht en praal, en hoop dat vooral ME1 en ME2 (staat nog altijd in mijn top 3 favoriete games) er als nieuw uitzien. Dat ik weer ga lachen, huilen en schreeuwen bij het spelen van deze briljante RPG's, daar maak ik me verder totaal geen zorgen over. Oh, en laat Tali's gezicht eindelijk een keer écht zien, BioWare!



HEUJ!!
KIJK MIJ DAN!
ALLES KAPOT!
ZUCHT, ZE ZIJN ER WEER: DE RIEPERS.




## En de levels doen ook mee

Laten we verder inzoomen op de grafische verbeteringen in Mass Effect: Legendary Edition, want het is toch wel zo fijn als je goed kan kwijlen op zo'n remake-ige remaster, niet waar? Hoewel de verbeteringen aan hoe de personages eruit zien best indrukwekkend zijn, is dit niet de visuele omzetting waar ik het meest van onder de indruk ben. Het zijn met name de omgevingen die vooralsnog de waarde laten zien van de Legendary Edition, want die zijn echt flink opgekalefaterd. Ken je Eden Prime nog, helemaal uit het begin van deel 1? Die planeet is qua belichting en het gebruik van zogenaamde 'god rays', verbeterde oppervlakten, details zoals rondvliegend as, mist op de grond en rook, er grafisch enorm op vooruit gegaan. Het lééft meer en het wordt door deze aanpassingen duidelijk dat BioWare modern levelontwerp toepast op een game uit 2007.

Ook Ilos lijkt meer gelaagd te zijn qua uiterlijkheden, met de toevoeging van reflecties op wateroppervlakten en meer begroeiing op de ruïnes, waardoor die nog meer een idee geven van de eeuwen die ze voorbij hebben zien gaan. Feros is eveneens een fikse metamorfose ondergaan en ziet er veel meer uit als een enorme metropolis die lijdt onder een oorlog, dankzij de additie van puin en zwarte rook die uit gebouwen in de achtergrond walmt. Het zou me niets verbazen als deze zogenaamde 'paint-overs' er het meest voor zullen zorgen dat Mass Effect: Legendary Edition voelt als een spannende, nieuwe versie van de klassiekers die we dicht bij onze RPG-minnende harten dragen.

## Hopelijk is de herinnering geen waanidee

In de hoogtijdagen van Mass Effect, ergens rond 2010, was het nog redelijk geaccepteerd om met het woord 'episch' te gooien alsof het echt betekenis had. Inmiddels heeft dit woord, dat afgeleid is van een van de hoofdvormen van literatuur, enigszins in kracht ingeboet en wordt er minder regelmatig mee gesmeten. Ik heb hem, voor old times' sake, weer van stal gehaald in de kop van dit artikel en ben zelfs bereid dit nog een keer te doen in de review van Mass Effect: Legendary Edition. Dat doe ik alleen als de terugkeer naar het Mass Effect-universum grotendeels, zo niet álles is waar ik op hoop. Dat is best veel, want mijn herinneringen zijn zoet, maar soms worden je verwachtingen én je herinneringen overtroffen. Geen druk verder, hoor, BioWare, jullie zijn alleen de laatste hoop op de menshei‍d, dat is alles.



**weetje • weetje**

**De PC-versie van Mass Effect: Legendary Edition ondersteunt hoge refresh rates en ultra-wide-monitoren.**

**weetje • weetje**

**Mass Effect: Legendary Edition heeft dezelfde character creator voor elk deel, en heeft meer aanpassingsmogelijkheden zoals extra huidtinten en kapsels.**

### DE HOOP VAN ALIE

Ik heb de Mass Effect-trilogie door de jaren heen talloze keren opnieuw gespeeld. Ik maakte er dan altijd een marathon van door alle drie de games achter elkaar aan te spelen. Daardoor viel het natuurlijk extra op dat er tussen het eerste deel en het laatste deel nogal wat verschil zit... Zeker op visueel gebied, maar ook qua gameplay. De eerste game is stiekem best een beetje verouderd en zelfs een tikkie clunky. Ik kan daar met mijn roze, nostalgische bril makkelijk doorheen kijken en spelen, maar stiekem hoop ik toch dat de games in de remaster meer gelijk worden getrokken. Dat het meer één moderner geheel wordt.

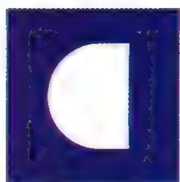


**VERWACHTING WOUTER:**

Het lijkt alsof BioWare de serie grondig genoeg heeft aangepakt, hoewel ik nog vragen heb over de gameplay. Spannender vind ik of ik deze serie in de loop der jaren niet enorm opgeblazen heb als de meest fantastische space-opera ooit... Hopelijk blijkt in mei van niet!

+ Mass Effect 1 het grondigst aangepakt.
+ Veel aandacht voor de verbetering van Mass Effects hart: de characters.
- Animaties onveranderd.
- Misschien iets meer een oppoetsbeurt dan een lekkere overhaul?

ACTION-RPG
BIOWARE/ ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
14 MEI 2021



catawiki

# CATAWIKI TELT JE WINST UIT

# PURIJSBEPALING

## JARTS PRECIOUS PANDEMIC EDITION

**Speciaal voor de échte verzamelaars: onze eigen taxatierubriek! Diana van Catawiki gaat maandelijks een kneiterindrukwekkende collectible onder de loep nemen en er een prijs aan plakken. Vorige keer hadden we de Big Daddy, dit keer de winnaar van de Big Daddy: Jart van Oosterzee!**





## JART VAN OOSTERZEE

### BIOSHOCK BIG DADDY LIFE SIZE STATUE

Opgegroeid in de tijd van de Nintendo 64 en nog steeds een fanatieke gamer. De laatste jaren ben ik, naast het werken als verpleger, begonnen om deze uit de hand gelopen passie verder te laten escaleren. Het verzamelen van demopods, winkeldisplays en statues valt hieronder. De gekozen statue is van de CIB Last of Us Pandemic Edition. Het is de game die mij op alle vlakken weet te raken. Het beeldje is beperkt uitgekomen en ik heb hem van een medeverzamelaar overgenomen. Ik vermoed dat de waarde ergens rond de 1.000 euro ligt. Al is hij voor mij van onschatbare waarde! Ik ben benieuwd wat Diana er van vindt...







## DIANA'S TAXATIE

Hoi Jart! Allereerst, gefeliciteerd met je gewonnen Big Daddy, wat zal die gaaf staan in je verzameling. Ben reuze benieuwd naar de rest van je verzameling. Zeker na het zien van het beeldje dat je aanbiedt voor taxatie vandaag.

Wat dit item zo bijzonder maakt is dat deze uitvoering (de Pandemic Edition) alleen uitgekomen is bij Gamestop in USA en dan ook nog in zeer beperkte oplage.

Ik schat jouw item in perfecte staat in op 1.250-1.500 euro.

Als je nagaat dat hij in 2013 160 dollar kostte – als je hem kon krijgen –, gaan die prijzen echt enorm snel omhoog!

### OOK IETS VETS IN HUIS?

Heb jij een collectible, console of game in huis die wel eens wat kan opbrengen? Laat het ons weten en stuur en mailtje, samen met foto's van het item in kwestie en van jezelf mét het item naar **redactie@powerunlimited.nl** en misschien kom jij wel op deze pagina te staan!

### DIANA'S DINGETJE

We veilen ongeveer 1.000 videogame-kavels per maand, dus de keuze was weer reuze... Uiteindelijk heb ik toch voor de volgende gekozen.

De Super Nintendo in de Mario All-Stars Pack-uitvoering. In 1992 kwam, na de succesvolle Nintendo NES, de SNES uit. Gamers waren overdonderd door de gameplay en beelden van deze nieuwe console.

Mede daardoor was deze console enorm succesvol en populair en er kwamen dan ook diverse RPG- en platformgames uit die nu nog steeds iconisch zijn. Zoals Chrono Trigger, Donkey Kong Country 1, 2 en 3 en, misschien wel de meest populaire: Mario Kart.




Ook bracht Nintendo diverse attributen uit die je bij de Super Nintendo kon gebruiken. De bekendste is waarschijnlijk wel de Super Gameboy. Deze zorgde ervoor dat je je Gameboy-spellen op de tv kon spelen.

In totaal zijn er door Nintendo en third-party-uitgevers ruim 500 verschillende games op de markt gebracht.

In de loop der jaren heeft Nintendo verschillende SNES Packs gemaakt, waaronder deze met Super Mario All-Stars. Degene die bij ons werd geveild was nog in prachtige, bijna nieuwe staat en is gewonnen door het hoogste bod van 491 euro.

## TUSSEN KUNST EN TWITCH

# WHACK A MOLE(MANSKI)

**Eindelijk hoor, eindelijk is onze "favoriete" stagiair op beeld. De enige, echte Molemanski mag zijn bakkes tonen tijdens de Monster Mashup Monday en dat verdient natuurlijk een plekje in Tussen Kunst en Twitch.**




Ik zat weer klaar voor mijn wekelijkse rondje Destiny met Tjeerd en Wouter, tijdens Tuesday Tjeerdday, maar Tjeerd had eerst nog even een immens puik plan: "laten we eerst een themesong voor Rozenbeek maken." Ik, mijn eigen themesong?! Hoe dik is dit?! Met een stukje hele vette gitaarmuziek gingen Wouter, Tjeerd en de chat los om een themesong te maken. Wouter unleashte zijn innerlijke AC/DC-stem, en man, man, man, wat is dit episch geworden! Ik kan nooit meer rustig de chat binnenkomen, want dan zul je meteen !rozenbeek zien verschijnen en een dikke, vette rock song horen. Ik ben jullie eeuwig dankbaar voor dit perfecte plaatje.

'Roooooozenbeeeeeeek yeeeeaaaah' klinkt binnenkort uit mijn deurbel.

RZ/BK

BAKLAP



## IT TAKES TWO

# HET IS DIK AAN IN CO-OPLAND

**"It Takes Two baby, It Takes Two, baby. Me and you: it takes two!" Het is dat ze moet tikken, anders had LauraJenny haar tamboerijn erbij gepakt. Het is namelijk vrij onmogelijk om een preview te schrijven over de aankomende co-opgame It Takes Two zonder aan Marvin Gaye en Kim Weston te denken.**

Ken je A Way Out nog? Dat is die game waarin je samen met iemand anders in splitscreen een verhaal ervaart over twee bajesklanten die willen ontsnappen. Eén moment is die game echt goud: wanneer je rug tegen rug in een soort schacht zit en moet zorgen dat je samen naar boven klimt. Je zal het maar in het echt moeten doen: je ziet de grond steeds verder in de diepte verdwijnen, terwijl je samen met je partner rug aan rug grip moet blijven houden. Een perfecte samenwerking en balans is essentieel om niet meters naar beneden te vallen en een bot te breken. Bloedstollend spannend.

### LEKKER CO-OPPEN

Waar Hazelight Studios, ontwikkelaar van A Way Out, bij die game nog coulant was en dacht: dit moet ook singleplayer speelbaar zijn, is de studio nu helemaal van dat idee afgestapt. De nieuwe game It Takes Two moet je met zijn tweeën spelen. Meer niet. Minder ook niet. Dat kon je ook wel een beetje verwachten, gezien de titel. Er is na het maken van A Way Out heel bewust gekozen om voor een co-op-ervaring te gaan, omdat het team veel concepten uit A Way Out wilde uitdiepen in een nieuw spel. Wie weet komen we in It Takes Two dus weer rug aan rug te staan.

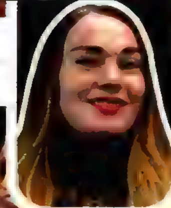
In ieder geval belooft de nieuwe actie-avonturentitel ook een grote nadruk te hebben op het verhaal. 'Er zijn er twee nodig' en die twee arriveren in de vorm van Cody en May. Ze zijn een koppeltje, maar inmiddels wel wat van elkaar vervreemd geraakt. Tot het moment waarop ze op het punt staan een scheiding aan te vragen. Hun dochter Rose maakt een pop van haar vader en moeder, waarna haar ouders door magie die poppen wórden en in een nieuwe wereld terechtkomen. Door samen te werken met een personage genaamd Dr. Hakim moeten ze proberen terug te keren naar de echte wereld. Daarvoor moeten ze uiteraard één belangrijk ding doen: zorgen dat ze nader tot elkaar komen.

> "HET TEAM WILDE VEEL CONCEPTEN UIT A WAY OUT UITDIEPEN IN EEN NIEUW SPEL."



### BOOK OF LOVE

Dr. Hakim is niet zomaar een grappige verteller met vreemde paarse linten waar je gezichtsbeharing verwacht. Hij is het Book of Love, dat de twee een handje helpt om die vlinders die ze ooit voor elkaar voelden weer te laten ontpoppen. Dat gaat natuurlijk niet van een leien dakje: de twee geliefden kibbelen wat af. Denk aan koppeltjes die in de Ikea ruzie maken over de kleur van een lamp, of die aan de kant van de weg staan te schelden met een landkaart in de hand. Denk daaraan, maar dan grappig en een tikkie charmanter.







Nu klinkt dit spel misschien als een nogal zware dobber, dat valt gelukkig mee. Net als het vrolijke liedje dat ik tijdens het schrijven nog steeds in mijn hoofd heb, is de 3D-wereld uit It Takes Two cartoonesk. Hij zit dan ook vol typische figuren, humor, creatieve gameplay en rijke omgevingen. Fijn, want je moet flink samenwerken, waarbij het er op je bank – of online – soms hard aan toe kan gaan. Een beetje humor, vrolijke kleuren en gezelligheid vanuit de game zelf kan dan heel welkom blijken.

## FLINKE BEESTENBOEL

Er komt veel op je af in It Takes Two: apen, spinnen, mollen, vleermuizen, bromvliegen, kikkers, octopussen en zelfs diepzeehengelvissen. Sommige beesten zijn heel vriendelijk, maar veelal hebben ze kwaad in de zin. Elke spelwereld waarin je terechtkomt, heeft zo zijn eigen thema's en grappige gewaarwordingen. Het ene moment moet je springend uit de kaken van vleesetende planten blijven, daarna rennend over een discobol gaten ontwijken en even later schiet je met een soort slijmpistool op een vuurbal.

Daarnaast ben je niet alleen maar aan het lopen en springen, je wordt ook regelmatig in een achtbaanachtige ervaring meegesleurd. Zo zit je in een bootje op een soort bobsleebaan, rijd je op een rails tussen de lava op een draisine (een soort wipwap-mijnkarretje), spring je op de rug van een kikker van lotusblad naar lotusblad en moet je af en toe oppassen dat je niet wordt geplet door een spatel. Kortom, er zijn veel gameplaysoorten om van te genieten en dat is niet zonder reden.

## SPELEN MET EMOTIES

De studio werkt er hard aan om de gameplay en het verhaal in elkaar te laten overvloeien. Sterker nog, gamedirector Josef Fares omschrijft het als "spelen met hun emoties". Er bestaan levels waarin je de emoties zelfs in de gameplay terug kunt zien. Dat is precies wat deze game anders moet maken dan anderen; die samensmelting van emotie, verhaal en gameplay, terwijl je tegelijkertijd zoveel gekte om je heen hebt dat je bijna niet weet waar je moet kijken.

Kortom, It Takes Two lijkt net een relatie: het is een wilde achtbaan, soms is het moddergooien en af en toe moet je oppassen dat je kop er niet af wordt gebeten. Er komt van alles op je af en je moet je flexibel opstellen om het tot een goed einde te brengen. Als de spelwereld echt zo veelzijdig en charmant is als Hazelight Studios ons tot nu toe laat zien, dan wordt het een geweldige reis. Eentje waarin je hopelijk niet ruziënd met een landkaart langs de weg hoeft te staan.

## JOSEF FARES

**Josef Fares is de zeer uitgesproken gamedirector van dit project. Je kent zijn gezicht, want hij lijkt sprekend op Leo in A Way Out. Hij deed dan ook de motion capture voor dat personage, inclusief de stunts. Ook in It Takes Two heeft 'ie een bijzondere rol: hij spreekt de stem in van Dr. Hakim, het magische liefdesboek dat er alles aan doet om de magie bij het uitgebluste paartje terug te brengen.**



## RESIDENT EVIL VILLAGE

# LUST IS EEN DODELIJ






**"Dusseh... wat vinden jullie van die gigantische vampierchick?", vroeg Samuel afgelopen week semi-hijgend aan iedereen op de redactie. Lees vooral verder als je geen flauw idee hebt van wat hij daarmee bedoelde!**

Zoals ik al vaker heb gezegd, is "arrogante Capcom m'n favoriete Capcom." Want waar de gemiddelde ontwikkelaar logischerwijs minder interessant wordt naarmate het meer vervolgen uitpompt, maakt Capcom naar mijn mening juist hun beste games wanneer ze zonder gêne hun geld inzetten op veilige sequels. Dat was vroeger al zo, toen ze elk jaar een dozijn nieuwe Mega Man- en Street Fighter-games uitkakten, maar dat is ook anno 2021 nog zo: er lijkt immers geen dag voorbij te gaan zonder dat het legendarische Japanse gamehuis een nieuwe Monster Hunter of Resident Evil in de schappen flikkert. En dat vind ik helemaal priem. Want naarmate de budgetten bij Capcom hoger worden, worden de eindproducten meestal ook een stuk leuker. Kijk maar naar Devil May Cry V: het was inhoudelijk niet veel meer dan een uiterst veilige combinatie van deel 3 en 4, maar wist, mede dankzij de fantastisch fotorealistische graphics, alsnog een van de tofste games van 2019 te zijn.

### Gezond

Zo ook met Resident Evil Village: ja, het is het zoveelste deel in een stokoude serie waarvan je dacht dat 'ie niet nog meer kon worden uitgemolken, maar het bombast en zelfvertrouwen waarmee het zichzelf presenteert, getuigt van magie zoals we die alleen van Capcom kennen. Sure, inhoudelijk lijkt het niet veel meer te zijn dan een ongegeneerd transparante samensmelting van Resident Evil 4 en Resident Evil 7, maar wel op dusdanige wijze dat we ook getrakteerd worden op oneerlijk geproportioneerde vampierdames, enzo. Met andere woorden: Capcom geeft ons gewoon wat we stiekem allemaal willen, en wat we willen is al het toffe van klassieke Resi met al het vette van moderne Resi. Ik heb het dus over zowel heerlijk onlogische omgevingspuzzels waarbij je standbeelden moet verschuiven om een deurtje open te krijgen (klassieke Resi) als de mogelijkheid om daadwer-

### EEN GOEDE WIJN MOET ALTIJD EVEN VOORGEPROEFD WORDEN

Wie na het lezen van dit alles helemaal lekker gemaakt is voor Resident Evil Village (en ook nog eens tot de mazzelaars behoort die een PlayStation 5 bezitten) kan nu naar de PlayStation Store gaan om daar, gratis en voor niks, de MAIDEN-demo te downloaden. Althans, 'demo'... het is niet echt een klein voorproefje van de uiteindelijke game, maar een speciale, speelbare introductie die voornamelijk bedoeld is om de overtuigende audiovisuele kwaliteiten van Village over te brengen. Je bestuurt dan ook niet hoofdrolspeler Ethan Winters, maar een onbekende, hulpeloze 'maiden' die gevangen zit in de kerker van het kasteel van vrouwe Dimitrescu, en haar weg naar buiten moet vinden voordat haar sappen gerijpt wordt in de wijnkelder. De demo bevat daarom géén combat of verdedigingsopties, maar biedt de speler wél een paar simpele doch Resi-waardige omgevingspuzzeltjes. Tel daar de oogstrelende graphics, verzamelbare stukjes lore, creepy sfeer en een heerlijk gemeen schrikmoment bij op, en je hebt een uiterst korte maar tevens érg effectieve demo die naar heel veel meer smaakt. Gelukkig heeft Capcom daarom beloofd om ons ergens in de lente een 'echte' demo te geven; een die niet alleen substantiëler zal zijn maar tevens op elk platform zal verschijnen. Nice.

# E ZONDE






## RE:TECOOL, of gewoon een beetje RE:TARDED?

Het is een goede tijd om fan van de franchise te zijn, want Resident Evil viert op 22 maart z'n 25e verjaardag! En dat wordt niet alleen gevierd met Resident Evil Village in mei, maar ook met de aankomende CGI-film Resident Evil: Infinite Darkness op Netflix. Dit alles verbleekt echter bij de échte release waar Capcom een kwart eeuw aan Resi mee hoopt te vieren: RE:VERSE! Want wie aan Resident Evil denkt, denkt natuuuuurlijk direct aan een online-only deathmatch-titel voor vier à zes personen in een lelijk en goedkoop cel-shaded jasje.

Ja, eh, sorry als het enthousiasme er nou niet bepaald van afdruipt, maar bestaat er iemand die wel op RE:VERSE zit te wachten? Dit is immers al de zoveelste halfbakken titel waarmee Capcom ons competitief Resi hoopt te forcefeeden. Hiervoor probeerden ze het immers al met Operation Raccoon City (een slechte Gears of War), Umbrella Corps (een slechte Call of Duty) en vorig jaar nog met Resistance (asymmetrische multiplayer die slechts een paar minuten vermaakte). Waarom Capcom denkt dat gamers RE:VERSE wel gaan omarmen, mag Joost weten.

Nou, oké, eerlijkheid gebiedt ons te zeggen dat RE:VERSE op papier best vermakelijk klinkt. Zo kun je namelijk als bijna elk bekend Resi-personage spelen (Leon, Jill, Nemesis, HUNK, Ada, etc.) wat toch een beetje een Smash Bros.-kwaliteitje aan het geknal geeft. Oh, en leg je vroegtijdig het loodje? Dan mag je terugkomen als een biowapen, zoals een zombie of uiteindelijk zelfs Nemesis. En: RE:VERSE wordt 'gratis' gebundeld met Village, dus je, eh, hoeft er in ieder geval niet extra voor te dokken? Nou, gefeliciteerd, Resi! Ofzo.

> "We vragen ons wel af hoe Capcom in hemelsnaam van ons verwacht dat we van deze wellustige dames weg zullen rennen."

kelijk een vuurwapen te kunnen richten als een normaal mens met gezonde motoriek (moderne Resi).

### Schuifelend

Maar denk maar niet precies te kunnen voorspellen wat je van Village gaat kunnen verwachten! Want, ja, het is net als z'n P.T.-achtige voorloper Biohazard een first-persongame, en, ja, het gaat verder met het verhaal van Biohazard-hoofdpersoon Ethan Winters, maar dat is waar de overeenkomsten wel zo'n beetje ophouden. Want waar Biohazard een vrij intieme, claustrofobische ervaring was waarin je door een handjevol groteske wezens werd opgejaagd in een vervallen landhuis, belooft Village een veel actievoller en dynamischer avontuur te zijn. Village zal op meerdere locaties afspelen – zoals het titulaire dorp – en zal ook veel meer soorten vijanden naar de speler toesmijten. Opvallend aan dat laatste is dat Village, naast bekende, schuifelende zombievijanden, voor het eerst ook lijkt te leunen op klassiekere monsters met paranormale roots, zoals vampiers en weerwolven. En dat is maar goed ook, want een grotere focus op actie in Resident Evil? Dat werkt alleen als de vijanden daarop zijn ingesteld en dus genoeg uitdaging kunnen bieden om ook tussen het knallen door spannend te blijven. Snelle, moeilijk te raken weerwolven of bloeddorstige vampieren die in duizenden kleine vampiermotten kunnen veranderen, lijken aan zo'n vereiste te voldoen.

### Koffertje

Arroganter (en dus toffer) dan de riskante keuze om weer meer actie in Resi te stoppen, is het hila- »








risch scandaleuze zelfplagiaat: zo lijkt Village voor meer dan de helft te bestaan uit Resident Evil 4-clichés. In zowel 4 als Village ben je namelijk op zoek naar een ontvoerde, vrouwelijke persoon in een mysterieus, vervallen, Europees dorpje, alvorens de actie zich naar een kasteel verplaatst. Ook moet je in beide games elke container die je tegenkomt (doos, vaas, kast, etc.) kapotrammen met je mes om ammunitie, kruiden en geld te vergaren, waarbij je dat laatste kunt gebruiken om wapens en upgrades te kopen bij een excentrieke handelaar die jou ongezien lijkt te stalken. Al die wapens mag je vervolgens op uiterst georganiseerde wijze in de gelimiteerde ruimte van je attachékoffer proppen, middels een systeem dat Capcom hilarisch ongegeneerd "het Resident Evil 4-koffersysteem" noemt. LOL, je kunt die gekke Japanners in ieder geval niet beschuldigen van leugenachtige praktijken.

> "Deze ogenschijnlijke, zelfingenomen luiheid van Capcom is echter een succesformule."

## EVEN EEN KOUDE DOUCHE NEMEN, ALLEMAAL!

Wat krijg je als je de allesomvattende, aanhoudende passie van het internet combineert met een wereldbevolking die nou al bijna een jaar lang thuis opgesloten zit vanwege een irritant virus? Extreme hitsigheid voor alles met ook maar het kleinste beetje sexappeal, natuurlijk. Het internet stond daarom ook in vuur en vlam toen Capcom eindelijk wat meer van Village z'n sluiers oplichtte en onder andere onthulde dat z'n bleke, chique geklede vampierdame een amazone bleek te zijn van bijna drie meter lang. Combineer dat met haar opvallende rondingen (lees: haar memmen zijn zo groot als haar hoofd) en haar drie letterlijk bloeddorstige dochters (die uiterst verleidelijke leuzen schreeuwen terwijl ze op de speler jagen), en je snapt waarom gamers over de gehele wereld 'enthousiaster' raakten voor Resident Evil dan ooit tevoren. Je hoort ons echter niet klagen, hoor, mede omdat dit ook betekende dat het web binnen no-time vol stond met indrukwekkende cosplays van "die sexy, lange vampiervrouw" (officiële naam: Alcina Dimitrescu) en haar dochters. We vragen ons echter wel af hoe Capcom in hemelsnaam van ons verwacht dat we van deze wellustige dames weg zullen rennen.

### Tyrannosaurus

Zoals ik al zei is deze ogenschijnlijke, zelfingenomen luiheid van Capcom echter een succesformule, want ik hoef jullie er denk ik niet aan


Voor het geval je je afvraagt waarom deze game Samuels potentiële GOATY van 2021 is...






Daadwerkelijke foto van Resident Evil-fans, twee weken nadat Village uitkomt.

te herinneren dat Resident Evil 4 (nog altijd!) één van de beste games ooit gemaakt is. Jat er dus maar zoveel van als je kan, Capcom! Mits je maar wel respect blijft hebben voor het gevaarlijk langlopende en veelgeliefde verhaal dat tot nu toe alle games met elkaar verbonden heeft. Al lijkt Village ook op dat gebied niet teleur te stellen. Want, ja, paranormale wezens als weerwolven en vampieren klinken totáál niet verwant aan de groteske, biologische en virologische horror waar de serie om bekend staat, maar mag ik jullie er even aan herinneren dat de eindbaas van Resident Evil 6 in een f*cking T-Rex muteerde? (Wat geweldig was, overigens.) Ook weerwolven en vampieren kunnen dus makkelijk verklaard worden als mogelijke nieuwe mutaties van één van de ontelbare virussen, parasieten en zelfs schimmels waar het demonische conglomeraat Umbrella ondertussen mee geëxperimenteerd heeft. En gezien het Umbrella-logo op veel creatieve manieren terug te vinden is in de iconografie van het titulaire Roemeense dorpje, hoeven we ons geen zorgen te maken dat Village het nalatenschap van de franchise de middelvinger zal geven.




## HEEFT DE BESTE GAME ALLER TIJDEN ÜBERHAUPT EEN REMAKE NODIG?

De hoeveelheid leentjebuur die Village speelt bij het tijdloze Resident Evil 4 benadrukt wel een belangrijk feit: dat Capcom nog niets heeft gezegd over de aankomende remake ervan, waarvan het bestaan het slechtst bewaarde geheim van de gamesindustrie is. Waarom er dan nog niet officieel over gerept is? Nou, omdat Capcom... niet meer weet wat het met het project aanmoet. Aanvankelijk moest de remake namelijk een compleet 'eigen' product worden; een die het origineel als uitgangspunt zou nemen, maar verder een unieke interpretatie zou worden van Leons avontuur (vergelijkbaar met hoe de remake van Resident Evil 2 een véél grotere rol gaf aan Mr. X dan het origineel, bijvoorbeeld). Maar nadat de remake van Resident Evil 3 wereldwijd als teleurstellend werd beschouwd omdat het teveel van het origineel afweek, zit Capcom nu te overwegen om wellicht toch maar een 1-op-1 remake te maken van dit iconische vierde deel. En blijkbaar is de knoop daar in Osaka dus nog allesbehalve doorgehakt. Maar vertrouw ons maar als we zeggen dat die remake er echt wel aan komt, want Village lijkt niet 'toevallig' op Resident Evil 4. Wedden dat Capcom altijd al van plan is geweest om de assets ervan te recyclen voor de RE4-remake?!

## Stom

Persoonlijk ben ik dus vooral enthousiast voor Village omdat het de status quo van heel Resident Evil nog gestoorder lijkt te gaan maken dan het al was. Umbrella, dat z'n roots heeft in een Bram Stoker-achtig Roemeens dorpje waar gemuteerde wolfmensen en sexy, bloedzuigende bitches wonen? Resident Evil 4-conventies, maar dan in first-person, zodat we de beste game aller tijden nog eens dunnetjes over kunnen doen met een perspectief dat schrikeffecten harder laat inslaan? Je game expres de suffe subtitel 'VILLAGE' geven zodat je het Romeinse cijfer VIII in de naam kunt verwerken? Het is stom. Het is allemaal super stom, en alleen stomme, arrogante bedrijven als Capcom lijken tegenwoordig nog op zo'n stomme manier met miljoenenfranchises te durven kloten. Wat ik dus probeer te zeggen is dat Resident Evil Village gespeeld gaat moeten worden. Mijn lichaam is gewillig en is er tevens helemaal klaar voor. ★

**VERWACHTING** ***SAMUEL:***

Volgens mij heeft Capcom voor de ontwikkeling van Resident Evil Village gewoon maar wat lootjes getrokken uit een hoed vol met domme horrorshit, LOL. En ik ga daar ontzettend goed op.

- + Het is basically Resi 4, maar in first-person.
- + Bijt me, rondborstige vampiermammie.
- + Hahahaha de nieuwe handelaar is heel erg dik hahahaha
- − Ethan is een saaie hoofdpersoon, gelukkig is het z'n laatste game.

FIRST-PERSON SURVIVAL-HORROR
CAPCOM
1 SPELER (4-6 IN RE:VERSE)
07-05-2021

## MONSTER HUNTER RISE

# INGEWIKKELD HOOR

**Switch-bezitters die na het voltooien van Hyrule Warriors en de 'nieuwe' Mario naar een volgende spectaculaire AAA-game speuren, zouden het vizier op Monster Hunter Rise kunnen richten. Maar weet waar je aan begint, want Monster Hunter is een fenomeen als geen ander.**




Dat Monster Hunter een fenomeen als geen ander is, blijkt alleen al uit de opmerkelijke keuzes die Capcom vaak maakt bij het bepalen van de platformen waar de game voor verschijnt, en de verkoopcijfers die de games op deze platformen halen. Zo werden de eerste twee Monster Hunter-games op de PS2 samen nog geen miljoen keer verkocht, terwijl de versies voor de PSP samen goed waren voor zo'n acht miljoen verkochte exemplaren. Verklaring: de games werden met name gespeeld in de trams die Japanse werknemers van en naar hun werk verplaatsten.

In 2009 kwam het derde deel tegen alle verwachtingen niet naar de PlayStation 3 van Sony maar naar de Wii van Nintendo. Voor een tv-consoleversie deed Monster Hunter Tri het beter dan ooit, al stonden de 1,9 miljoen verkochte Wii-exemplaren nog steeds in schril contrast met de sales van de portable versies voor PSP en 3DS, samen goed voor zo'n 7,5 miljoen exemplaren.

Ik zal je de verdere sales-geschiedenis van Monster Hunter besparen, maar wil nog wel één opvallend en veelzeggend verkoopfeitje noemen: het nieuwste deel in de serie, genaamd Monster Hunter World, verscheen in 2018 voor PS4, Xbox One en PC, en werd met 21,8 miljoen verkochte exemplaren verreweg de bestverkochte game in de serie. Let wel: geheel zonder handheldversie.

En wat doet Capcom dus met het volgende deel in de serie, nu ze eindelijk het grote, wereldwijde publiek op PS4, Xbox One en PC bereikt hebben? Ze brengen Monster Hunter Rise exclusief uit voor de Switch van Nintendo.



**weetje • weetje**

***Wanneer je na het lezen van dit artikel denkt van "Mmmm, tja, laat ik die demo dan eerst maar eens even proberen", dan moet ik je teleurstellen. Die demo is sinds 31 januari namelijk alweer uit de eShop verdwenen. Dit omdat... omdat... omdat... Eh, geen idee waarom eigenlijk.***




## Minst toegankelijk

Zit het publiek dat de Switch gekocht heeft voor de exclusives van Nintendo (zoals Mario Kart, Smash Bros, Pokémon, Zelda, Animal Crossing en de vele Mario-platformers) te wachten op de nieuwe Monster Hunter? Dat waag ik te betwijfelen. Want waar Nintendo's games zich kenmerken door hun toegankelijkheid, is Monster Hunter juist een van de minst toegankelijke franchises die je maar kunt ver-

zinnen. Zoveel bleek ook wel weer uit de demo van Monster Hunter Rise die Nintendo onlangs uitbracht en die ik voor het schrijven van deze preview uiteraard heb gespeeld.
Ik ben niet echt een fan van de serie, laat staan een expert, maar heb ruim tien jaar geleden wel zo'n 60 uur in Monster Hunter Tri gestoken (een lachertje, zullen de completionisten die er driehonderd uur in staken nu denken). Je zou dus denken dat de makkelijkste missie van de demo voor mij als enigszins ervaren monsterjager wel een makkie zou zijn. Dat dacht ik zelf ook, toen ik eraan begon. Totdat ik de strijd met de Great Izuchi aanging, tien minuten op dat stomme beest liep in te hakken, en toen jammerlijk ten onder ging.
Dus tja, toen ben ik toch maar even geswitcht naar de Basic Training Quest.



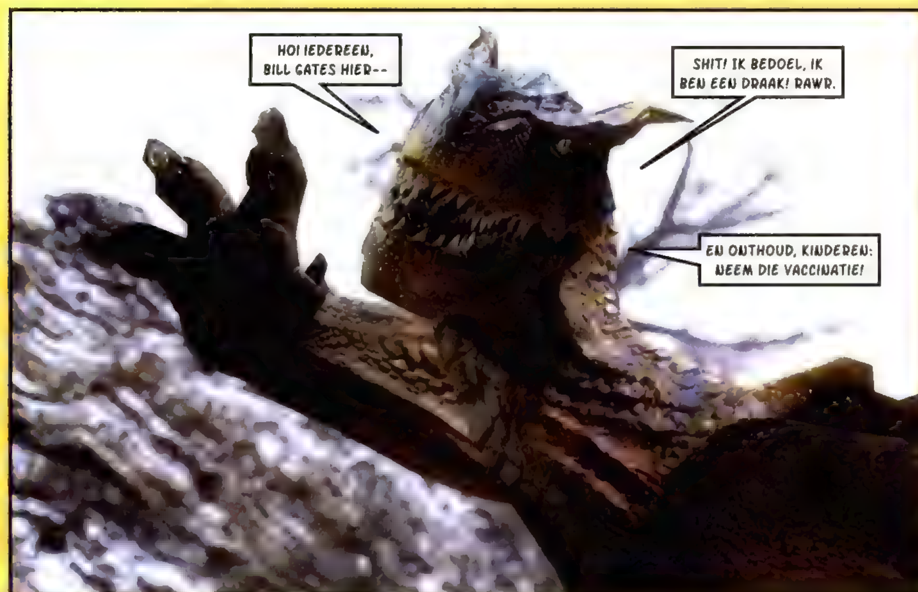

## De basis

De basis van Monster Hunter is dat je met zeer gevarieerd wapentuig (er zitten veertien soorten wapens in Rise met elk hun eigen vechttempo, bereik en transformatie) inhakt op grote monsters (meestal één tegelijk, al dan niet vergezeld door wat kleinere lastpakken) tot die zijn geveld. Vervolgens kun je met de tanden, klauwen, botten en andere onderdelen van gedode monsters sterkere wapens en pantsers maken. Zo word je dus steeds sterker en machtiger door betere uitrusting aan je hunter toe te wijzen, zonder dat je hunter zélf stats heeft of sterker wordt.
Als dit een beetje simpel klinkt: dat is het allerminst! Je moet de monsters namelijk bijna als een bioloog bestuderen om hun gedrag te doorgronden en daarop te anticiperen met aanvallen op bepaalde lichaamsdelen en dodge-moves, daarbij eventueel ondersteund met traps, buffs en debuffs, of de hulp van andere spelers.
Bovenop deze basis heeft Rise een aantal vernieuwingen gekregen die met name het navigeren door de open spelwereld een stuk sneller en interessanter maken.

**"Op een of andere manier voel ik bij Monster Hunter Rise weerstand om de game écht te leren spelen."**

## Rijden

Om te beginnen beschik je nu over een Wirebug: een soort laserdraad waarmee je je personage vooruit of de lucht in kan trekken. Handig om bergen mee te beklimmen en langs muren te rennen, maar ook om er luchtaanvallen op monsters mee uit te voeren.
Om snel tussen gebieden heen en weer te reizen, kun je gebruik maken van je eigen Palamute, een nieuw, hondachtig rijdier dat je overal zal vergezellen, en zelfs op eigen houtje meehelpt monsters te verslaan als je niet op zijn rug zit.
De derde grote vernieuwing is de mogelijkheid om op vijandelijke monsters te rijden. Dit werkt ongeveer als volgt: je bestrijdt een monster tot het versuft blijft liggen, springt op zijn rug en kunt het monster besturen, inclusief de specifieke lichte en zware aanvallen van dat monster. Uiteraard kun je die aanvallen tegen andere monsters gebruiken. Maar wil je nu juist het monster waar je op rijdt schade toebrengen, dan kun je hem tegen een muur lanceren, waarna hij ook nog eens open en bloot op zijn rug komt te liggen. Hakken maar weer!




## Klaar mee

Met behulp van de Dual Blades – de eenvoudigste, meest beginnersvriendelijke wapens – en het berijden van een ander monster is het mij gelukt om de Great Izuchi te verslaan. Maar tegelijk voel ik mij nog steeds een vrij waardeloze amateur in de wereld van Monster Hunter. Want ik weet dat er na de Great Izuchi nog veel grotere en gevaarlijkere monsters zullen verschijnen. En dat een échte hunter precies weet hoe hij veel complexere wapens als de Bowguns, Hunting Horn en Insect Glaive moet gebruiken om deze giganten te verslaan. Ik word al moe van de gedachte mij in dat soort zaken te moeten verdiepen.
Nee, ik ben niet iemand die moeilijke games met eigenzinnige systemen uit de weg gaat. Zo heb ik tijdens de laatste lockdown onder andere Bloodborne en Dark Souls 3 voltooid en zit ik momenteel diep in Sekiro. Maar op een of andere manier voel ik bij Monster Hunter weerstand om de game écht te leren spelen. Het voelt vooral als te véél. Te veel wapens, te veel cijfertjes, te veel mogelijkheden die ik waarschijnlijk over het hoofd zie, te veel moeite om het allemaal te doorgronden, te veel frustratie als ik na twintig minuten hakken, hakken en hakken op een monster eerloos ten onder ga, zonder indicatie of dat verdomde monster nou al bijna dood was.
Hopelijk wil Samuel of een andere PU-collega binnenkort Monster Hunter Rise reviewen, want ik ben er na de demo wel weer klaar mee. ★

## MULTIPLAYER

**De ultieme manier om Monster Hunter Rise te spelen is waarschijnlijk in samenwerking met drie andere spelers. Dat kan online als je lid bent van de betaalde Switch Online-dienst. Lokaal kan ook, maar dan heeft elke speler een Switch-systeem met daarin een exemplaar van de game nodig.**



**VERWACHTING *JURJEN:***
Nieuwe, substantiële toevoegingen als de Wirebug en Palamute zullen bij fans van deze franchise ongetwijfeld in de smaak vallen. Ben je nog niet bekend met deze reeks, dan adviseer ik je om eerst even goed te bekijken of dit wel aan jou besteed is. Aan mij in ieder geval niet.

- + Ziet er goed uit, hoor.
- + Nieuwe Wirebug en rijdier werken lekker.
- + Nergens mee te vergelijken.
- − Man, wat ingewikkeld allemaal.

ACTION-ADVENTURE
CAPCOM/NINTENDO
1-4 SPELERS
26-03-2021

# VANAF NU WORDT HET...

# SPECIAAL

## EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:



### SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"JE DENKT TOCH NIET DAT IK EEN FEDORA VOOR MIJN PLEZIER DRAAG?"



We hebben zo onze twijfels, Peter...

### NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HOEWEL WE EVEN OUD ZIJN IS DE GEBOORTE VAN DE FRANCHISE VEEL BOEIENDER - EN VEEL MINDER BLOEDERIG - DAN DE MIJNE."



Jacco gaat er maar van uit dat er geen pokémon werden verwond bij het maken van de Pokémon-games.

## SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK WACHT NOG OP ANTWOORD VAN SONY OVER MICROTRANSACTIES."



Moest je zeker €2,50 voor betalen?

"BEN VANAF MORGENOCHTEND WEER THUIS EN DAN IS HET BIKKELMODUS."



Ging fout vanwege de 'snikkelmodus' na de Resident Evil-preview, zeker?

"DIE SPECIAL OVER NIER HEB IK WEL ECHT PAS EIND DEZE WEEK HELAAS. :("



Om Sams snikkel rust te gunnen hebben we de special maar een nummertje uitgesteld.

# REVIEWS

## IN DIT NUMMER



### SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



## OOK GESPEELD

Dead Cells: Fatal Falls

Snowtopia

Curious Expedition 2

Zeepkist

Olija

Werewolf: The Apocalypse – Earthblood

Immortals Fenyx Rising: A New God

Sword of the Necromancer

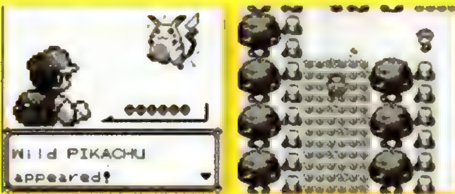
25 JAAR AAN ZAKMONSTERS

# POKÉMON ALS RODE DRAAD DOOR HET LEVEN



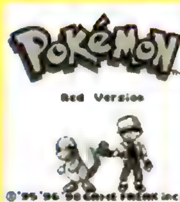
**Pokémon is speciaal, zeker voor zakmonster-verzamelaar Jacco. Nu de franchise net als hem 25 jaar bestaat wordt het dus wel tijd om terug te kijken op hoe de game zijn leven heeft beïnvloed.**

Je verwacht hier waarschijnlijk een uitgebreide beschrijving van mijn eerste ervaring met Pokémon, maar eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat die er niet echt is. Pokémon is er al zolang ik me het kan herinneren, van 06:00 uur opstaan om de anime te kijken en kaarten ruilen op het schoolplein tot mijn allereerste review van de franchise. Als ik één ding met zekerheid kan zeggen, dan is het dat Pokémon als een rode draad door m'n leven loopt. Al 25 jaar.




## EEN TOTAAL NIEUWE WERELD

Hoewel we even oud zijn is de geboorte van de franchise veel boeiender – en veel minder bloederig – dan de mijne. Het begint allemaal wanneer ene Satoshi Tajiri na jarenlang gameguides in elkaar zetten en kleine games ontwikkelen eindelijk de kans krijgt om zijn droomproject te maken. De verstedelijking van Tokio begraaft namelijk vrij letterlijk zijn jeugdherinneringen. De rivieren en heuvels waar hij insecten ving en die vol trots presenteerde aan klasgenoten zijn niet meer, en het wordt tijd om dat gevoel terug te brengen. Onder toeziend oog van Mario- en Zelda-legende Shigeru Miyamoto, en samen met ontwerper Ken Sugimori en componist Junichi Masuda, begint hij bij Game Freak aan Pocket Monsters – in het Engels afgekort tot Pokémon – voor de Game Boy. 25 jaar later is het de grootste franchise ter wereld.




Keer vandaag de dag terug naar Red, Blue of Yellow, en je mond valt open van hoe fundamenteel en doordacht de ingrediënten van die JRPG's eigenlijk zijn. Vangen, vechten en ruilen: het zijn de drie ijzersterke pilaren waarop elke game tot op de dag van vandaag nog leunt. Ze zijn verpakt in een avontuur door de Kanto-regio, met door insect-pokémon omgeven bossen, donkere grotten vol gevaren en jochies die allemaal trainen om de beste te worden. Dat de eerste generatie Pokémon nog uitste-




GEN 1 (Game Boy)

27 februari 1996:
Pokémon Red en Green (JP)




12 september 1998:
Pokémon Yellow (JP)




5 oktober 1999:
Pokémon Red en Blue (NL)

















## BABY'S FIRST RPG

Eén van de meest gewilde features in een nieuwe Pokémon-game is een hogere moeilijkheidsgraad. De games worden steeds eenvoudiger en veteranen voelen zich daardoor een beetje in de steek gelaten. Wist je trouwens dat Black 2 en White 2 een Challenge Mode hebben, die je na het verhaal vrijspeelt en sterkere en slimmere trainers biedt? De laatste keer dat ik het ze vroeg zei Game Freak geen interesse te hebben om de feature terug te brengen, maar hopelijk bedenken ze zich.



kend speelbaar is, zuig ik niet uit m'n duim; sinds het GBA-tijdperk speelde ik Yellow meerdere keren, en de verbazing verdween nooit.

Toch voelt Game Freaks eerste deel als Pokémon 1.0: de vriendelijke inwoners blijven je maar uitleggen wat de regels van die koddige wereld zijn en zelfs voor een Pokémon-game is het verhaal flinterdun. De Pokémania slaat dankzij de anime en Trading Card Game wereldwijd toe, en het moet beter. Nee, de vervolgen Gold en Silver moeten de béste Pokémon-games ooit worden. Er komt een dag- en nachtcyclus, de honderd nieuwe monsters zijn fantastisch ontworpen en gebalanceerd, pokémon krijgen ability's en kunnen breeden, en de Johto-regio zit vol sfeer en optionele doelen. De grootste plottwist is natuurlijk de Kanto-regio, die je na het 'uitspelen' van de game plotseling kan betreden, met dank aan het bijspringen van wijlen Nintendo-president Satoru Iwata. Ik wou dat ik het zelf had kunnen ontdekken en net zoals anderen stijl achterover kon slaan op de achterbank op weg naar vakantie, in plaats van het te horen op het schoolplein. Maar ook zonder die ervaring moge het duidelijk zijn: Gold, Silver en derde versie Crystal zijn de perfecte vervolgen.



**weetje • weetje**

*Feebas is zo lelijk dat pokémon, trainers en wetenschappers hem negeren.*



## THUIS

Bij de eerste twee generaties is het voor mij vooral een kwestie van toekijken hoe anderen de game spelen, terwijl zevenjarige Jacco zich afvraagt wanneer het tijd wordt voor een eigen avontuur. Dat verandert met Ruby en Sapphire, games die de community maar al te graag de grond in stampt. Oké, ze kwamen uit toen de Pokémon-hype over z'n hoogtepunt heen leek te zijn – regisseur Junichi Masuda was naar verluidt zó overwerkt en nerveus voor de release dat hij in het ziekenhuis belandde. En ja, de derde generatie was niet zo revolutionair. En weet je, misschien is er wel te veel wate... laten we dat onderwerp maar niet aansnijden.

M'n punt is: de derde generatie games zijn mijn games. Het voelt als thuis. De trompetmuziek, de onderstreepte band tussen mens en natuur, dat bubbelbad waar ik elke dag naar terugkeerde omdat ik dacht dat je pokémon er sterker van worden: je allereerste Pokémon-game vergeet je never nooit meer. Hoenn leerde me vallen en opstaan, verliezen en winnen, en dat elk levend wezen waarde heeft. En het is natuurlijk ook weer niet zo dat Ruby en Sapphire verder luie vervol- »



**weetje • weetje**

*Charmander sterft als de vlam op zijn staart uitgaat.*

## GEN 2 (Game Boy Color)

21 november 1999: Pokémon Gold en Silver (JP)



16 juni 2000: Pokémon Yellow (NL)




6 april 2001: Pokémon Gold en Silver (NL)




14 december 2000: Pokémon Crystal (JP)




2 november 2001: Pokémon Crystal (NL)



gen zijn. Neem de gloednieuwe natures, double-battles en weereffecten, die vechten en trainen nog veel boeiender maken. Of de Battle Tower in Emerald, die bijna eindeloze endgame-content biedt. Man, als er één generatie ondergewaardeerd is, dan is het de derde.





En er valt wel meer te klagen door de inmiddels wat oudere, eerste generatie fans. De laatste jaren wordt Game Freak namelijk beschuldigd van incashen op nostalgie, terwijl dat stiekem natuurlijk al veel langer aan de gang is. FireRed en LeafGreen –die laatste vernoemd naar Japan-exclusive Pokémon Green – zijn namelijk pure nostalgie verpakt in een cartridge, plus de nieuwe Seafoam Islands en de Battle Tower uit Emerald. Grappig genoeg vind ik het onzin om al terug te keren naar Kanto en ruil ik dus vooral pokémon met bezitters van de games om de gapende gaten in mijn Pokédex te vullen. Ruilen wordt aan het einde van het GBA-tijdperk trouwens eindelijk wat prettiger: in plaats van angstvol stilstaan alsof je een Sudowoodo bent, omdat de Link Cable er anders uitvliegt, kan je voor het eerst draadloos ruilen met een kekke adapter.



## OUDE VRIENDEN, NIEUWE AVONTUREN

Vraag een willekeurige Pokémaster wat het ultieme Pokémon-tijdperk is, en de meesten zullen verwijzen naar de eerste twee generaties games. Ik ben echter voor een paradigmaverschuiving binnen de Pokémonwetenschappen, namelijk dat het DS-tijdperk – van Diamond en Pearl in 2006 tot Black 2 en White 2 in 2012 – de beste tijd was om Pokémon-games te spelen. Dat heeft te maken met een aantal zaken. Ten eerste was je voor het eerst in de geschiedenis van de franchise niet afhankelijk van anderen om alle monsters te verzamelen, maar opende het Global Trade System de deuren naar eindeloze ruilsessies over de hele wereld. Fans van het eerste uur klagen tegenwoordig over het feit dat 'het internet' ruilen te makkelijk heeft gemaakt – bovendien werkte het op mijn goedkope wifi-verbinding destijds nog voor geen meter – maar als je erover nadenkt is het briljant. Junichi Masuda wilde met de nieuwe generatie hardware Pokémon-spelers dichter bij elkaar brengen, en dat is gelukt.



Voor mij is de overstap naar de DS in 2007 dankzij vooral één feature een droomscenario: het overzetten van je pokémon. Daarvoor moet je heel goed snappen dat de band met die virtuele monsters voor mij prioriteit numero uno is als het gaat om het spelen van de games. Destijds gaf ik geen zak om EV's, IV's of de ideale moveset, maar om de herinneringen aan de avonturen die je samen beleeft; de beestjes die je vernoemt naar vrienden en inmiddels overleden familieleden, en waar je altijd op kunt rekenen. Bij Diamond en Pearl is het een rotklus om ze allemaal mee te nemen, want je kunt maar zes pokémon per 24 uur (!) overzetten. Dat betekent heel wat dagen pokémon overzetten alsof het achterstallige belastingpapieren zijn, maar ik doe alles om ze mee te kunnen nemen op het Sinnoh-avontuur.

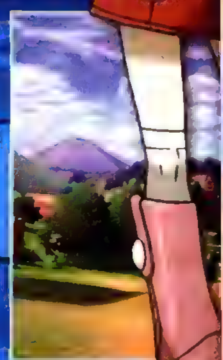
Natuurlijk kan Game Freak het niet laten om de kleurrijke, semi-3D-engine van Diamond, Pearl – en de aanzienlijk gestroomlijnde derde versie Platinum

### DUIZELINGWEKKENDE CIJFERS



The Pokémon Company werd in 1998 opgericht om de verschillende werelden – tv en film, merchandise en games – samen te brengen. Het vorige financiële jaar rapporteerde het bedrijf een duizelingwekkende 143 miljoen dollar winst, een stijging van 15 procent ten opzichte van de periode ervoor. De gehele franchise wordt geschat op een waarde van 90 miljard dollar, meer dan elke andere.







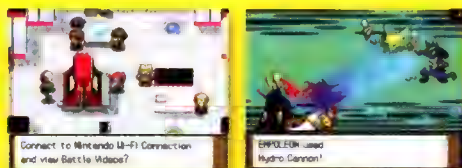


### GEN 3 (Game Boy Advance)

- 21 november 2002: Pokémon Ruby en Sapphire (JP)
- 25 juli 2003: Pokémon Ruby en Sapphire (NL)
- 29 januari 2004: Pokémon LeafGreen en FireRed (JP)
- 1 oktober 2004: Pokémon LeafGreen en FireRed (NL)
- 28 september 2004: Pokémon Emerald (JP)
- 21 oktober 2005: Pokémon Emerald (NL)



– in te zetten voor wat de beste games uit de hele franchise worden: HeartGold en Soulsilver. Nu is dat een beetje valsspelen, maar er is in de tussentijd dusdanig veel veranderd dat de titels er immens van profiteren. Dankzij grote knoppen op het touchscreen van de DS en veranderingen in hoe moves werken is het vechtststeem vele malen fijner, en Johto terugzien met scherpere pixelart en een prachtig kleurenpalet is om je vingers bij af te likken. Maar het is niet louter nostalgie: kids zoals mijn zeven jaar jongere broertje worden instant verliefd op de games, terwijl ik als tiener met lang anime-haar huiverig naar de winkel ga om 'stiekem' HeartGold te halen. Het is de eerste keer dat ik inzie hoe tijdloos de franchise eigenlijk is, en waarom het geen zin heeft om te discussiëren over wat de beste games zijn. Iedereen heeft zijn eigen generatie.




## MEA CULPA

De naïeve tiener in mij wint het van mijn liefde voor de franchise wanneer Pokémon Black & White uitkomen. Waarom kan ik niet gewoon een Blaziken of Charizard gebruiken tijdens het verhaal? Waarom is alles zo stedelijk? En waarom zijn er zo verdomd veel bruggen in de Unova-regio? Game Freak neemt duidelijk een groot risico, dat bij mij en veel anderen verkeerd valt. Black & White vormen lang een gat in m'n Pokémon-kennis, en eigenlijk is dat doodzonde.

Voor een franchise die soms zo vastgeroest zit dat het aanvoelt als werk, vormen Black & White namelijk een fantastisch fris windje. De keuze om tijdens het verhaal géén oudere pokémon los te laten in het wild betekent dat je constant geen idee hebt wat je kunt verwachten, net zoals je bij allereerste avontuur. Waar evolueert die trouwe Herdier in? Wat is de beste pokémon (Scraggy)? Is dat een levende hoop vuilnis? Je bent totaal overgeleverd aan wat de game te bieden heeft, een prettig gevoel na zoveel games met bekende monsters. Net als het verhaal trouwens, dat in de vorm van N en Team Plasma valide vragen stelt over het vangen en meezeulen van pokémon. De thema's, diverse personages en de manier waarop het verhaal wordt verteld in op New York gebaseerde omgevingen, is beter dan dat van alle andere games bij elkaar. En dan te bedenken dat Black 2 en White 2 volgden, met nieuwe hoofdpersonen en een totaal andere volgorde waarop je Unova verkent. Ik zat er tijdens de vijfde generatie volledig naast. Mea culpa.



**weetje • weetje**

*Chatot heeft een bijna menselijke tong en kan daardoor praten.*



## STAPPEN VOORUIT, STAPPEN TERUG

Toch moet er een flinke portie nostalgie aan te pas komen om me volledig terug te brengen naar de franchise. Pokémon X en Y doen dan ook op verschillende manieren een beroep op het verleden. Alleen al de Kanto-starter die je ergens aan het begin van de game krijgt, schreeuwt: 'kijk, de oude pokémon zijn ook weer terug!' Laat staan de Mega Evolutions, die op een toffe manier favorieten nieuw leven inblazen – kijk nou wat voor tank Mega Garchomp is! En geef Game Freak eens ongelijk, de 3DS kan in 2013 alle nieuwe spelers gebruiken. In sommige opzichten zijn X en Y behoorlijk vooruitstrevend. De Kalos-regio is gebaseerd op een Europees land, namelijk Frankrijk, wat voor een lekker speelse architectuur zorgt. Bovendien is alles volledig in 3D vormgegeven: de sprites maken »



### BESTVERKOCHTE POKÉMON-GAMES

1. Pokémon Red en Blue (31 miljoen)
2. Pokémon Gold en Silver (23,1 miljoen)
3. Pokémon Sword en Shield (18,22 miljoen)
4. Pokémon Diamond en Pearl (17,67 miljoen)
5. Pokémon X en Y (16,45 miljoen)



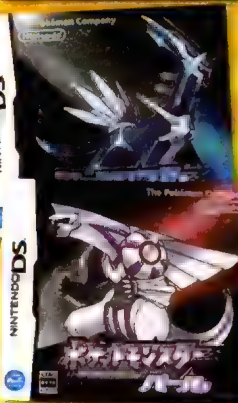


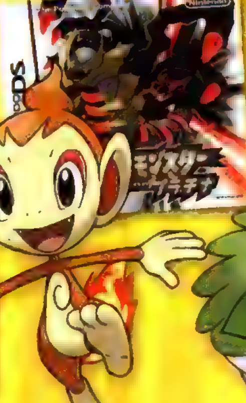




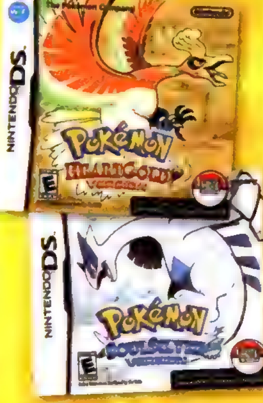

**GEN 4 (Nintendo DS)**

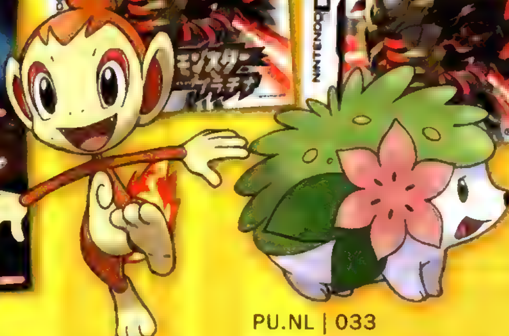
- 13 september 2006: Pokémon Diamond en Pearl (JP)
- 27 juli 2007: Pokémon Diamond en Pearl (NL)
- 18 september 2008: Pokémon Platinum (JP)
- 22 mei 2009: Pokémon Platinum (NL)
- 12 september 2009: Pokémon HeartGold en SoulSilver (JP)
- 26 maart 2010: Pokémon HeartGold en SoulSilver (NL)















» plaats voor graphics waar we sinds Pokémon Stadium al over dromen. Wellicht de grootste upgrade is echter het GTS, waarbij je in real-time gezichten van trainers voorbij ziet flitsen en gemakkelijk met anderen kunt vechten en ruilen. Nog nooit voelde ik me zo 'connected' als in X en Y, mede dankzij de nieuwe Pokémon Bank, waarbij je zakmonsters veilig in de cloud kunt opslaan.





Met deze stappen vooruit zetten de games helaas ook wat stappen terug. Niet alle animaties van de inmiddels 721 pokémon zijn even goed en de regio – hoe mooi 'ie ook is – voelt wel érg lineair aan ten opzichte van de eerste paar games. Ook het verhaal is een stap terug ten opzichte van Black en White. De behandelde oorlog heeft ingrijpende gevolgen voor alle daaropvolgende games, maar daartegenover staat een halfbakken poging om je vrienden te leren kennen en is maar weinig aan de game echt memorabel. Als kers op de taart zijn de games vrij eenvoudig, een trend die helaas door wordt gezet in de rest van de games.



**weetje • weetje**

*Phantump is 'volgens oude verhalen' de geest van een in het bos gestorven kind.*

## CORONAFEESTJE

The Pokémon Company belooft de verjaardag van Pokémon op 27 februari ondanks corona groots te vieren. Zo krijgen we dit jaar de MOBA Pokémon Unite, verschijnt New Pokémon Snap en brengt het in samenwerking met muzikanten als Katy Perry nieuwe muziek uit. De vraag is natuurlijk: verschijnen er ook remakes van Diamond en Pearl, nu die óók bijna jarig zijn en wel een opfrisbeurt kunnen gebruiken? Mocht je Jacco in z'n onderbroek door Den Haag zien rennen, dan kun je ervan uitgaan dat ze zijn aangekondigd.





Game Freak zou Game Freak niet zijn als ook de derde generatie games een remake zou krijgen, en de aankondiging ervan staat in mijn geheugen gegrift. Omega Ruby en Sapphire zijn net als X en Y niet de meest spannende games en maken zelfs wat controversiële aanpassingen aan het verhaal, maar Hoenn terugzien in 3D vind ik insane gaaf. Op een zekere manier is de Pokémon-cirkel rond: mijn trouwe team is na uitstapjes in Sinnoh, Unova en Kalos weer terug op het oude honk.

## RENAISSANCE

Een mooie afsluiter zou je zeggen, maar in 2016 breekt er een kleine renaissance aan. Pokémon Sun en Moon en 'ultraversies' Ultra Sun en Ultra Moon durven het verleden op enkele vlakken los te laten. De zonnige Alola-regio kent geen gyms en geen Hidden Machines die je aan pokémon moet leren, en heeft een gezellige bevolking die vooral geniet van de zon. Daardoor spelen de games veel fijner en voelt de wereld verkennen voor het eerst sinds jaren weer een beetje nieuw. Oké, het verhaal is soms een rommeltje, en niet alle Island Trials – vervangers van gyms – zijn even tof, maar voor mij zijn Sun en Moon een nieuw hoogtepunt.



Een andere grote verandering is heel persoonlijk. Tijdens mijn stage op kantoor kom ik erachter dat niemand eigenlijk een fuck geeft om Pokémon, en kan ik lekker m'n gang gaan met nieuws en features. Pokémon is altijd al een 'veilig' onderwerp geweest om over te schrijven;

**GEN 5** (Nintendo DS)

18 september 2010: Pokémon Black en White (JP)

4 maart 2011: Pokémon Black en White (NL)



23 juni 2012: Pokémon Black 2 en White 2 (JP)

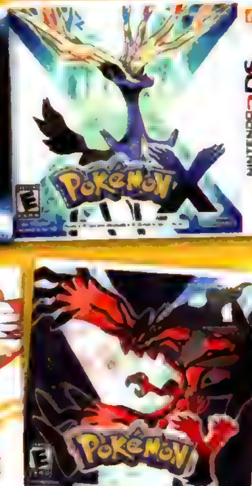


12 oktober 2012: Pokémon Black 2 en White 2 (NL)



**GEN 6** (Nintendo 3DS)

12 oktober 2013: Pokémon X en Y



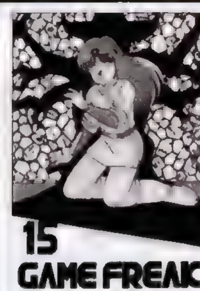
28 november 2014: Pokémon Omega Ruby en Alpha Sapphire






## VAN BLAADJESMAKER TOT LEGENDE

Pokémon-bedenker Satoshi Tajiri was zó goed in arcadegames dat hij begon met het schrijven van strategy-guides, wat in 1982 uitmondde in het tijdschrift Game Freak. Tajiri schreef en legendarische pokémon-ontwerper Ken Sugimori sloot zich later aan om de afbeeldingen te verzorgen. Het tijdschrift nam zo'n vlucht dat hij samen met Sugimori en Junichi Masuda een eigen gamestudio kon beginnen.






**weetje • weetje**
*Whimsicott sluipt je huis binnen en verplaatst meubels voor de grap.*

het kost me amper moeite en is een perfecte manier om warm te draaien. Tegen de tijd dat Pokémon Ultra Sun en Ultra Moon verschijnen krijg ik dan ook een belletje waar m'n hart van overslaat: of ik regisseurs Shigeru Ohmori en Kazumasa Iwao wil interviewen. Het interview is lang niet zo goed als dat met Masuda en Ohmori dat ik later zou doen, en de games zelf blijken een vrij matige poging tot verbeterde versies van Sun en Moon, maar toch is het een ankerpunt in m'n carrière dat ik nooit zal vergeten.

Voor liefhebbers van de mainline-RPG's is het bovenstaande tof, maar het kan grappig genoeg niet op tegen de tweede golf aan Pokémania die Pokémon Go in de zomer van 2016 veroorzaakt. Plots is Kijkduin, het strand waar ik al heel m'n leven kom, omgeven door de meest regular-ass mensen die non-stop pokémon vangen. En ik doe vrolijk mee, van midden in de nacht door iemands voortuin banjeren om een Seadra te vangen tot bijna naar Scheveningen rennen om een Dragonite te pakken te krijgen (niet gelukt). Pokémon Go maakte de franchise weer mainstream en is als een extra shot steroïden voor een al megalomane serie.



Het levert zelfs een nieuw soort game op: een mix van de klassieke RPG's en de Pokémon Go-gameplay. Pokémon Let's Go Pikachu en Eevee zijn dan ook vooral gericht op nieuwe en terugkerende spelers door alles zo toegankelijk mogelijk te maken. Hoewel zwaaien met de Switch-Joy-Con prima werkt en niet naar de Pokémon Center hoeven om Pokémon te wisselen een hele opluchting is [en dat shiny-hunten dan?! – Marvin], zijn de games wel érg simpel. In de review voor zustersite InsideGamer geef ik de games het laagste cijfer ter wereld, wat ik nog altijd gebruik als munitie wanneer mensen me een fanboy noemen. Ha!

## DEXIT



Waarschijnlijk zitten Sword en Shield nog vers in het geheugen, waar je je ook op het spectrum van 'Dexit' en andere controversiële onderwerpen bevindt. De meest recente Pokémon-games zijn nu eenmaal wat wisselvallig, misschien wel het meeste van alle delen uit de reeks. Het is daarom maar net waar je het meeste waarde aan hecht. Ja, de steden zijn leeg, grafisch kan de Switch veel beter en het is balen dat het aantal beschikbare pokémon en de animaties tegenvallen. Anderzijds weet de Galar-regio mijn fantasie



als geen ander te prikkelen door pokémon in het wild rond te laten wandelen, ditmaal zelfs in kleine open werelden zoals die in het midden van de regio en de nog veel betere uitbreidingen. Ook zijn het hele gebruiksvriendelijke games, met talloze verbeteringen die het spelen ervan vele malen prettiger maken. Wederom stappen vooruit, en stappen terug.

## ZORG GOED VOOR HEM

En dat is de realiteit: Pokémon is als franchise letterlijk de grootste, maar lang niet perfect. Er zijn dingen die beter kunnen, die eerlijker kunnen. Games worden wel érg rap uitgebracht, vaak met minimale aanpassingen. En toch blijf ik geboeid door die knuffelbare, stoere beesten. Het is nu eenmaal een stukje opvoeding geweest dat me thema's als vriendschap en doorzetten heeft geïntroduceerd, en daar ben ik de serie dankbaar voor.

Hoewel we niet dezelfde taal bespreken realiseert Junichi Masuda zich exact dát wanneer ik mijn eerste Pokémon-knuffel én eerste in-game partner – Torchic – aan hem overhandig. "Signeer hem voor me", zegt hij via de vertaler. "Dan weet ik van wie hij was als hij in m'n kantoor staat." Een prachtige plek voor de pokémon waar mijn avontuur mee begon. Zorg goed voor hem. ✖

**GEN 7** (Nintendo 3DS en Switch)

23 november 2016: Pokémon Sun en Moon




12 november 2017: Pokémon Ultra Sun en Ultra Moon



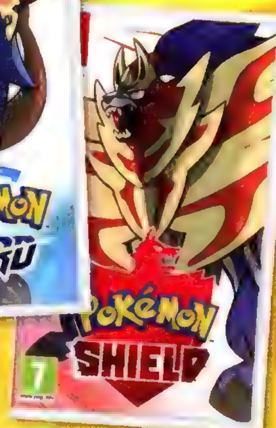

16 november 2018: Pokémon Let's Go Pikachu




**GEN 8** (Nintendo Switch)

15 november 2019: Pokémon Sword en Shield



# HET LEED DAT MMO'S REVIEWEN HEET

# WORLD OF WARCRAFT SHADOWLANDS

## NA DE WITTEBROODSWEKEN

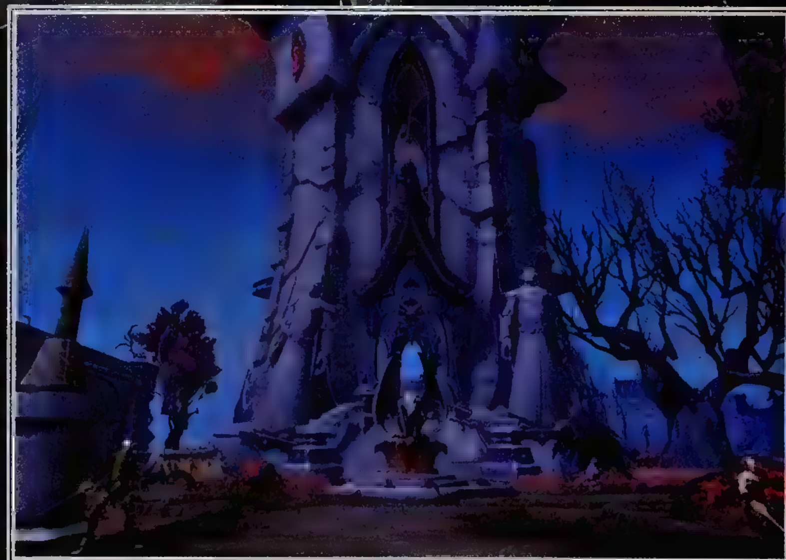
**De meest recente uitbreiding van World of Warcraft is al even uit, en nog kun je er geen review van lezen in de PU. Is dit 'm dan? Nou, nee. Semiprofessioneel no-lifer Marvin vertoeft al drie maanden in de schaduwlanden en is verdomd enthousiast, maar de bittere nasmaak van Battle For Azeroth weerhoudt hem een cijfer uit te delen.**

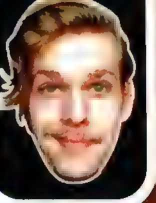
Anderhalf decennium aan MMO's spelen heeft mij één ding geleerd: na elke uitbreiding (of zelfs patch) breken de wittebroodsweken aan, aka de 'honeymoon phase'. Zo ook bij de vórige uitbreiding van WoW, Battle For Azeroth (BFA). "[..] het wordt voor mij langzaam de leukste uitbreiding in pakweg acht jaar tijd", zei ik destijds in de review, een week na de launch. Oh, de naïviteit. Wat een prachtig huwelijk had moeten zijn, bleek kortdurende kalverliefde. Daarom wil ik eerst BFA even onder de loep nemen voor ik überhaupt aan een cijfer voor Shadowlands denk, om niet in diezelfde valkuil te flikkeren.

### GRINDING FOR AZEROTH

In de review gaf Alie BFA een 87, waar ik destijds ook zeker achter stond. De nieuwe gebieden waren fantastisch om de eerste keer doorheen te questen, en ik had zin om dungeons in te duiken en gear te verzamelen als nooit tevoren. Na die wittebroodsweken begon BFA's echte karakter echter de kop op te steken. Dagelijks inloggen om saaie World Quests te voltooien en zo erg langzaam aan repu-







# DE MINPUNTEN VAN BFA



**GRINDEN + TIMEGATEN**

Als Blizzard ergens van houdt, dan is het om nieuwe systemen te verzinnen voor uitbreidingen. Soms pakt dat goed uit (check het Shadowlands-kader), maar Azerite Power en Azerite Armor waren ronduit afschuwelijk. Een extra balkje dat tergend langzaam gevuld diende te worden en direct invloed had op o.a. je itemlevel; je moest er wel aan meedoen omdat je anders geen Azerite Traits kon activeren en je gear nuttelozer werd. En wilde je spelen op een tweede personage? Dan begon de grind gewoon weer van begin af aan. Er waren eigenlijk te veel grind-systemen en dingen die achter een timegate werden gepropt in BFA om op in te gaan: Azerite, World Quests, Islands, Visions, reputaties, Nazjatar + Mechagon, de Corrupted Zones in Uldum en Vale of Eternal Blossoms... Er kwam maar geen eind aan. Tot Shadowlands dropte.

**VERHAAL**

Op een paar toffe momenten na, was BFA's verhaal compleet verwaarloosbaar. Vooral het Horde-eiland had erg interessante lore – omdat ze niets met het ongeïnspireerde Horde vs Alliance-gedoe te maken hadden (en iedereen houdt van Bwonsamdi) – maar die hele 'strijd voor Azeroth' mondde uit in de terugkeer van een Old God, en wéér moesten de Horde en Alliance samenwerken. Weg strijd. Die Old God, een in- en inslechte, eeuwenoude en dodenge godheid, bleek een zielig hoopje tentakels dat we wegbliezen alsof 't niets was. Oh, de wereld dreigt weer vernietigd te worden? Een normale dinsdag in Azeroth.

**CLASSES**

Hier zou ik vijf features over kunnen vullen, dus neem maar even van me aan dat het class-design in BFA om te janken was. De Legendary's en Artifacts uit Legion lieten een gigantisch gat achter dat nooit opgevuld zou worden door Azerite Armor. Resulterend in skill-rotaties die ongelooflijk langzaam aanvoelden en een hoop gezeik over (globale) cooldowns van skills, die om de haverklap getweakt werden maar nooit goed aanvoelden. Waarom? Het duurde steeds langer om steeds minder voor elkaar te krijgen, het credo van deze uitbreiding.

**GEAR**

De Artifacts en Legendary's uit Legion, die goed ontvangen werden door de community, werden volledig geschrapt in BFA. Het verdienen van gear ging via Mythic+-dungeons, raids en PVP. Maar de content zelf gaf eigenlijk geen goede gear, je was in BFA compleet afhankelijk van wat je uit de wekelijkse Chest kreeg. Eén item, één kans per week op jouw 'Best in Slot'. Maar zelfs al kreeg je eindelijk dat item, dan nog moest je geluk hebben dat er de juiste Azerite Traits, stats, slots (voor gems) en na Patch 8.3 de juiste Corruption op zat. Welkom in het WoW-casino!

tatie te werken was geen pretje, maar toch deed ik het als de trouwe huwelijkspartner die ik wilde zijn. Het was niet leuk, maar ik had een doel: Exalted worden met alle reputaties en zo uiteindelijk een vliegende mount verdienen.

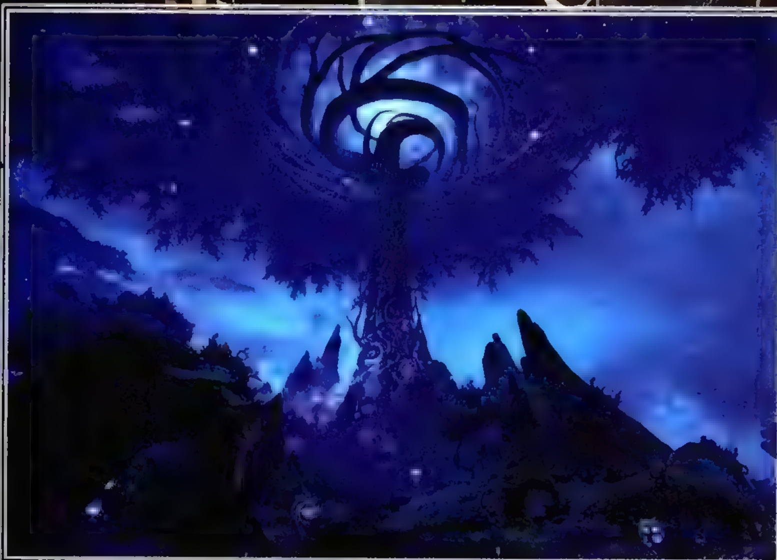
Want ja, die dungeons waren na enkele weken al lang niet zo leuk meer en de (gear)beloningen waren zó RNG-heavy dat ik m'n tijd beter kon verdoen achter een gokkast (zie kader). En het nieuwe gearsysteem, dat compleet afhankelijk was van Azerite Power, bleek snel een smerig grind-festijn waar ik geen trek in had. Nou, dan maar andere personages levelen (aan 't einde van de rit had ik twáálf level 120-personages) en leren vliegen. Al duurde het tien maanden voordat vliegen überhaupt mogelijk werd in BFA. Tien. Fucking. Maanden. Dat had een voorbode moeten zijn voor de rest van de uitbreiding, die uiteindelijk bol zou staan van 'timegating'.

## WERK, OF WARCRAFT?

Alle nieuwe content en gameplaysystemen leken er op gericht te zijn om jou zo langzaam mogelijk aan een doel te laten werken en je zo vaak mogelijk te laten inloggen, omdat je anders iets zou 'missen' of achter zou lopen. Nieuwe reputaties, meer World Quests, meer vijanden met een belachelijke spawn-timer die mounts droppen – maar dan wel bestaande modellen met een laagje verf, de unieke mounts moet je natuurlijk geld voor neerleggen –, meer balkjes om langzaam te vullen; alles wat aan de game werd toegevoegd liet het aanvoelen als werk.

Na patch 8.3 zou ik het cijfer van de review het liefst met twee punten verlagen. Mijn enthousiasme voor Shadowlands (het land ná de dood, hoe vet klonk dat concept?!) was zelfs verdwenen, uit angst voor meer systemen die gericht zijn op tijd verneuken. Maar met Shadowlands lijkt Blizzard juist weer goede stappen te zetten, en beleef ik meer plezier dan in de eerste maanden van BFA. Ik haal er vooral meer voldoening uit, waardoor ik na die chaotische scheiding dat huwelijksbootje wel weer in durf te stappen. Maar een cijfer? Nah, daar wacht ik nog even mee.













# DE VERBETERINGEN IN SHADOWLANDS

## VERHAAL + DESIGN

De gebieden in de Shadowlands zijn fantastisch vormgegeven. Elke zone heeft z'n eigen smoel en ook na er honderden keren doorheen te zijn gerend blijft het een genot om naar te kijken en doorheen te bewegen – al wordt Revendreth met z'n grote hoogteverschillen wel steeds irritanter. De hemelachtige sfeer van Bastion, de Dracula-achtige vormgeving van Revendreth (die Bram Stoker zelf waarschijnlijk nog zou goedkeuren), het sprookjesachtige Ardenweald met z'n lieflijke wezens en pittoreske uitzichten, het door oorlog verscheurde Maldraxxus met z'n metalhead-vibes... Blizzard op z´n best.

Die unieke vormgeving wordt ook doorgezet in de dungeons (en de raid!), waardoor ook die na tig Mythic+-keys nog leuk zijn om je een weg doorheen te slaan. Het zijn een paar van de mooiste gebieden in de hele game, wat erg knap is na meer dan vijftien jaar. De Covenants waar je je bij aan kunt sluiten zijn daarbij leuk bedacht en ze worden op een interessante manier uitgediept in de Campaign-quests. Het verhaal gaat sowieso de goede kant op: wat er gebeurt in de Shadowlands heeft impact op álle zielen van de gestorvenen op Azeroth, en langzaam aan meer leren over het reilen en zeilen van het leven na de dood in WoW is super. De Jailer is te midden van alle drama een imposante bad guy, en als Sylvanas´ verhaal nu ook nog eens goed wordt afgesloten, verdient Blizzard een flinke pluim.

Toch baart het verhaal me enorme zorgen. Wat nu plaatsvindt is zó belangrijk voor de gehele wereld van Warcraft dat elke volgende uitbreiding gaat aanvoelen als mosterd na de maaltijd, dat kan bijna niet anders. De strijd tussen de Horde en Alliance voelt zo betekenis- en consequentie-loos na de gigantische schaal waarop Shadowlands opereert, dat ze daar onmogelijk weer naar terug kunnen keren.

## GEAR

Er zijn weer Legendary's! Ja, je moet ze zelf craften (door materials te verzamelen in Torghast) en geluk hebben met het vinden van de juiste Power voor jouw Legendary, maar als je hem eenmaal hebt voegt 'ie veel toe aan je skill-rotatie. Ook de wekelijkse Chest uit BFA heeft een upgrade gekregen in de vorm van de Vault. Door meer end-game content te doen krijg je aan het begin van de volgende week simpelweg meer gear om uit te kiezen, waardoor je meer kans hebt om een upgrade te scoren. PVP heeft een flinke verbetering gekregen in de vorm van de PVP Vendor, waardoor PVP de snelste manier is geworden om je itemlevel omhoog te krikken. Als er ook nog PVE Vendors komen (zoals in Wrath of the Lich King), dan ben ik al helemaal blij-- [ninja-edit 10 minuten voor de PU naar de drukker gaat: ze zijn aangekondigd voor 9.0.5!!]

## CLASSES

Covenants voegen veel toe aan het class-design in Shadowlands. De Covenant ability's zijn vaak erg tof – mijn Kyrian Protection Paladin kan bijvoorbeeld als een soort 'Captain America on steroids' meer dan zes schilden rondgooien, en die 'clonks' aanhoren gaat nooit vervelen. Daarnaast zijn veel skills en talents baseline geworden (simpel gezegd: meer knopjes om op te drukken voor praktisch elke spec), waardoor je meer moeite moet doen om beter uit de verf te komen als tank, healer of dps. En dat geeft voldoening. Het enige jammere is dat inmiddels is gebleken dat bij elke spec eigenlijk wel een 'beste' Covenant past, waardoor je niet heel veel keuzevrijheid hebt als je relevant wil blijven in de end-game.









**TORGHAST**

Oké, ik heb er een hoop mensen over horen zeiken, maar ik vind het roguelike-plezier dat Torghast biedt echt fantastisch. Een van de meest unieke dingen die Blizzard het afgelopen decennium aan de game heeft toegevoegd, als je het mij vraagt, en het is volledig gejat van andere roguelike-games. Daar is echter niets mis mee, want elke week even twee keer Layer 8 van de Torghast-wings voltooien met mijn vriendin levert elke keer weer geweldige momenten op. Als ik meer uitdaging wil en langer de tijd heb duik ik in de Twisting Corridors – met z'n 18 verdiepingen een flinke kluif, maar de powers die je verzamelt kunnen aan het einde van de rit hilarische gameplay opleveren.

## MINDER GEGRIND, MEER PLEZIER

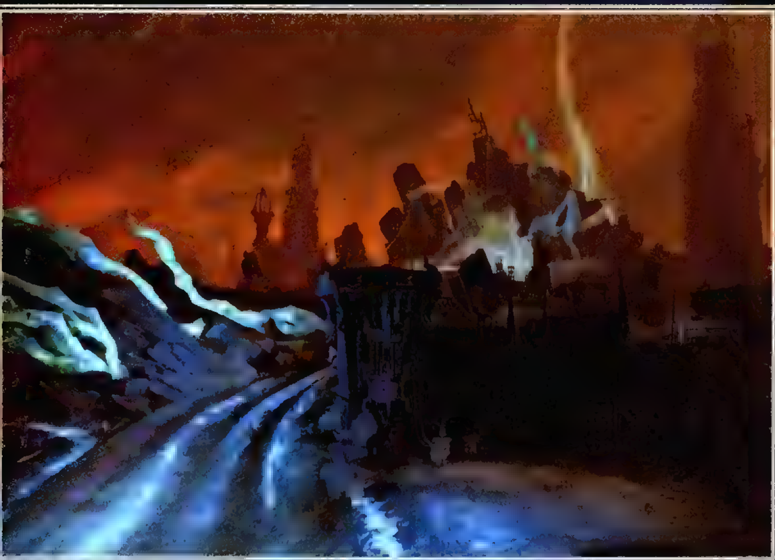
Het is moeilijk om kort samen te vatten waarom Shadowlands het beter voor elkaar heeft dan BFA. Eén ding is zeker: ik beleef veel meer plezier aan Shadowlands. Ik log dagelijks in op één character (in plaats van vijf of zelfs tien), en heb elke dag het idee dat er iets is om te doen. Iets leuks, iets belonends, iets wat voldoening geeft. De gameplaysystemen sluiten beter op elkaar aan en zelden heb ik het gevoel dat ik moet grinden om iets te bereiken. Dat gevoel heb ik alleen nog in The Maw, een gebied waar je tijdelijk in rond kunt kutten om Stygia te verzamelen en wat rares te doden; ook ben ik bang dat Anima uiteindelijk een grind-festijn wordt.



**weetje • weetje**

*Shadowlands brak het record van snelst verkopende PC-game ooit, met 3.7 miljoen verkochte exemplaren op de launchdag.*

Maar voor nu kan ik dagelijks middels leuke gameplay mijn personage laten groeien, en dat is waar het allemaal om draait in een MMORPG. Zelfs als ik hem even zat ben en op een 'alt' inlog, staat er veel leuks op me te wachten. Zoals het gloednieuwe levelsysteem, waarbij je één uitbreiding kunt kiezen om van level 10-50 doorheen te levelen. Of nieuwe verhalen bij een andere Covenant, waar ik veel sneller doorheen kan omdat ik het op mijn main al een keer gedaan heb. Of anders gewoon nog een keer Torghast, wat voor elke class een compleet andere ervaring is. Shadowlands maakt veel tekortkomingen goed, maar voegt ook veel dingen toe. Het jeukt daarom om een goed cijfer te geven, maar die wittebroodsweken zijn eigenlijk pas nét achter de rug... ✖





EFFE EEN BREAK VAN HET SLECHTE NIEUWS

# GAMES WAAR JE VROLIJK VAN WORDT

**We worden met z'n allen schijtziek van dat verdraaide coronavirus en kunnen wel wat vrolijkheid gebruiken. Vrolijke Florian komt in deze Feature met 10 games waar je gegarandeerd een lach van je op je gezicht krijgt, of je die nu kunt zien door je mondkapje of niet.**



LACHEN IS GEZOND! HELAAS VALT ER DOOR DE HUIDIGE SITUATIE IN DE WERELD WAT MINDER TE LACHEN DAN NORMAAL EN LIGT DE CHAGRIJNIGHEID OP DE LOER. GELUKKIG IS EEN VAN DE MOOISTE DINGEN AAN GAMEN DAT JE JEZELF ER HELEMAAL IN KUNT VERLIEZEN. EN ALS JE DAN DE JUISTE GAMES SPEELT, WORD JE VANZELF WEER VROLIJK! HIER ZIJN TIEN VAN ZULKE TITELS.

## SACKBOY: A BIG ADVENTURE

Geef toe, Sackboy is ontzettend schattig! De koddige, gebreide dude (of dudette) tovert alleen al met zijn uiterlijk een lach op je gezicht en met de vele verschillende outfits die je kunt verzamelen wordt hij alleen maar aandoenlijker. Daar komt bij dat het nieuwste avontuur van Sackboy een meesterlijke platformgame is, die je ook nog eens in co-op kunt spelen! Co-op met een paar vrienden op de bank is even niet mogelijk, maar gelukkig kan je Sackboy: A Big Adventure sinds een onlangs uitgekomen update nu ook online samen spelen.





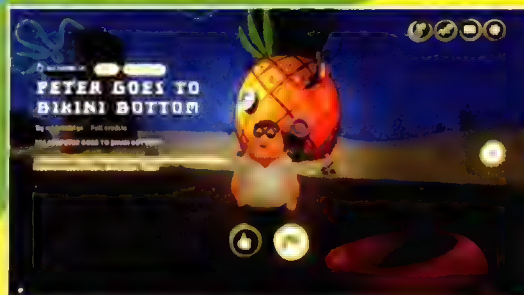
## OVERCOOKED

In Overcooked moet je met andere spelers gerechten maken in een bijzonder onhandig ingedeelde keuken, die vaak ook nog eens beweegt en verandert tijdens het spelen. Goed samenwerken is dan ook cruciaal, maar de tijdsdruk gaat sowieso chaos opleveren, waar je dan weer heel vrolijk van wordt. Door die chaos kan je namelijk ongegeneerd naar elkaar schreeuwen, zeker als iemand zich niet aan zijn/haar taken houdt. Schelden met een big smile, zo zou je Overcooked kunnen omschrijven.

## DREAMS

Het leuke aan Dreams is dat het eigenlijk een soort engine is waar je allerlei content in kunt vinden. De campaign is niet zozeer iets om extreem vrolijk van te worden, maar wacht maar tot je ziet wat de community allemaal heeft gemaakt. Er zitten werkelijk een shitload aan schattige, grappige en vrolijke games in Dreams!






## UNTITLED GOOSE GAME

Als je niet zo lekker in je vel zit is er haast niets leuker dan flink chaos te veroorzaken in Untitled Goose Game. Als bijzonder irritante gans kan je het leven van de NPC's zuur maken, en dat is op z'n zachtst gezegd ontzettend vermakelijk. De gameplay is ook lekker simpel en je kan de game dus heerlijk braindead spelen. Ideaal als je er even doorheen zit!





## BUGSNAX

Of je de game nu leuk vindt of niet, maakt in Bugsnax eigenlijk helemaal niet zoveel uit. Allen al het bekende muziekje is namelijk meer dan voldoende om je vrolijkheid te boosten! Al sinds de aankondiging van de game zit de theme-song in mijn hoofd en in deze tijd is dat eigenlijk helemaal niet erg.



## CAKE BASH

Cake Bash is de ultieme partygame die je online kunt spelen. In een serie van mini-games neem je het tegen elkaar op en is het doel om met je cupcake zoveel mogelijk snoep te verzamelen. Dat doe je door zelf snoepgoed op te pakken in de levels en door je tegenstanders te meppen en het van ze af te pakken. De game is super kleurrijk en de cupcakes zien er zo lekker en schattig uit dat ze om op te vreten zijn. Let wel op, je wordt alleen vrolijk van Cake Bash als je wint; zo gaat dat in partygames.





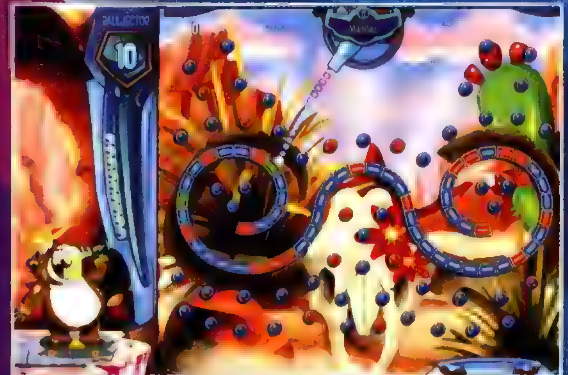
## FLOWER

Er zijn maar weinig games waar je zo zen en vrolijk van wordt als Flower. Combineer dat met een ultiem gevoel van vrijheid en veel verschillende buitenlocaties en je hebt de ultieme anti-corona-game te pakken. Met bloemblaadjes door de wereld vliegen, naar waar de wind je ook maar naartoe blaast, voelt heel relaxed en bevrijdend. Binnen no-time ben je vergeten dat we midden in een pandemie zitten.

## PEGGLE

Uiteraard mag Peggle niet ontbreken in deze lijst, al is het alleen maar vanwege de opzwepende muziek in de game. Daarnaast word je overladen met vrolijke kleurtjes en schattige characters en is de gameplay heerlijk simplistisch. Je hoeft alleen maar je balletje af te schieten en vervolgens te kijken naar de overload aan special-effects op het scherm, heerlijk!









## YAKUZA: LIKE A DRAGON

Niet alleen is Yakuza: Like A Dragon een fantastische JRPG, maar je wordt er ook extreem vrolijk van! Like A Dragon is namelijk haast een persiflage op JRPG's en neemt zichzelf allesbehalve serieus. De hele game is zwaar over de top en daar komt bij dat de main character heerlijk klunzig is. Je moet van de typisch schreeuwerige Japanse stijl houden, maar dan is het ook echt fantastisch.

## RAYMAN ORIGINS/LEGENDS

De Rayman-games zijn al wat ouder, maar Origins en Legends staan nog steeds hoog in het lijstje van games waar je om moet lachen, zeker als je het in multiplayer speelt. Nu zijn deze games helaas niet online in co-op te spelen, maar met je vriendin op de bank, of desnoods in je eentje, is nog steeds ontzettend vermakelijk. Iedereen die chagrijnig blijft na het spelen van de muzieklevels, is überhaupt niet vrolijk te krijgen. ✖





**De PlayStation 5 is gelanceerd, maar je moet veel geluk hebben om er nu nog eentje te krijgen. Peter verdiept zich in de leveringsproblemen en zoekt uit wat er misgaat met het aanbod van de PS5. En nee, we vroegen hem niet om het als een jaren '30 film noir detective te schrijven… maar hij deed het toch.**

# WAAR IN DE WERELD IS DE PLAYSTATION 5?!

## A GAMECONSOLE TO KILL FOR

Ze stelde haarzelf voor als Goldie en liep mijn kantoor en leven binnen voor ik er erg in had. Ze was jong, mooi en overmand door verdriet. Ik kende het type: een geliefde was vermoord, of erger, gekidnapt in ruil voor losgeld. Ik kende ook de inhoud van mijn schrale bankrekening, dus ik trok mijn jas weer uit, plofte in mijn stoel en bereidde me voor op een lange avond. Of eigenlijk een standaardavond voor detectivebureau Koelewijn.

"Nee dank je, roken is slecht voor je", zei ze toen ik mijn sigarettenhouder voor haar hield. "Ik ook niet", zei ik, hem weer opbergend. "Maar iedereen rookte in de jaren '30 dus ik moet er een verwijzing naar maken. Je denkt toch niet dat ik een fedora voor mijn plezier draag? Iedereen had ook een drankkast in zijn kantoor staan trouwens, kan ik je daar wat van aanbieden?" Terwijl ik haar een bourbon inschonk vertelde Goldie over een waardevol voorwerp dat van haar gestolen was. Ze had zelfs een foto ervan, en toen ik die zag liet ik bijna haar glas vallen.

### GESTOLEN PS5

Ik geloofde nooit in liefde op het eerste gezicht, tot die dag. De prachtige, stevige vormen, de hagelwitte faceplates waar ik mijn hoofd op wilde rusten, het blauwe licht waarvan de straling zelfs een hamkaastosti aan de andere kant van de kamer doet smelten. Ik wedde dat haar coil whine klonk als engelengezang! Het was de PlayStation 5, en ik moest haar hebben.

"Breng hem terug naar mij en je zult rijkelijk beloond worden", zei Goldie met een ondeugende glimlach. "Een mooie uitdaging voor 's werelds beste detective." Ik had geen idee waarom ze Batman erbij haalde, maar ze zag aan mijn ogen dat ik de zaak wilde hebben. We bespraken mijn tarief en ik beloofde dat ik die avond nog het onderzoek zou starten. Ik wist precies wie ik ondersteboven moest houden voor de informatie…

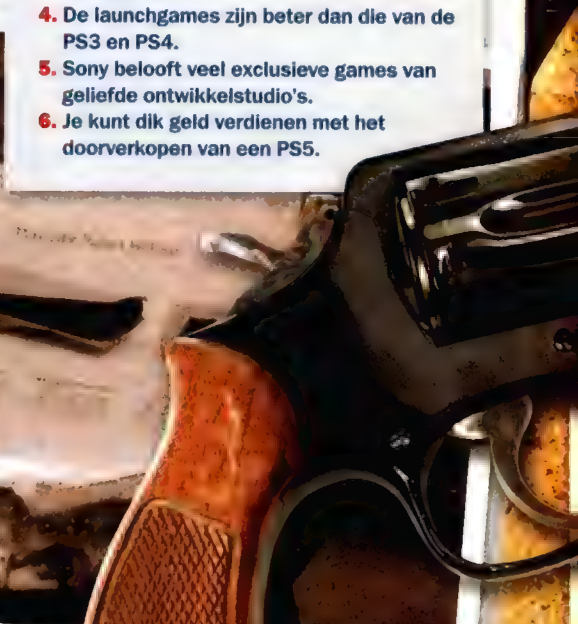
Voor ik de deur uitging verzamelde ik alle gegevens over de leveringsproblemen van de PlayStation 5. Dat was makkelijk, want bijna de halve wereld leek ermee bezig te zijn.

### WAAROM WILLEN ZO VEEL MENSEN EEN PS5?

1. **Het was een wereldwijde lancering.**
2. **Het coronavirus zorgt ervoor dat meer mensen gamen dan ooit…**
3. **…maar maakt productie- en levering ook moeilijker.**
4. **De launchgames zijn beter dan die van de PS3 en PS4.**
5. **Sony belooft veel exclusieve games van geliefde ontwikkelstudio's.**
6. **Je kunt dik geld verdienen met het doorverkopen van een PS5.**












## JOHNNY 'DE BOLLE' PUNTKOM

Met 4,5 miljoen verkochte consoles in 2020 is de PS5 de meest succesvolle lancering in de PlayStation-geschiedenis. Maar het was blijkbaar niet genoeg, want in Groot-Brittanië werden vrachtwagens beroofd zodat de misdadigers de consoles tegen veel hogere prijzen kunnen doorverkopen. "Scalpers", ik tufte op de grond terwijl ik het zei. Er was maar één handelaar in deze anus van een stad die alles verkocht – soms zelfs legale dingen als de PS5. Ik trof Johnny 'De Bolle' Puntkom in zijn favoriete steeg aan, terwijl hij een paar goedkope Switches probeerde te slijten, ongetwijfeld met Joy-Con-drift. De kopers vluchtten, maar vanwege zijn korte, dikke beentjes had ik De Bolle zo in de kraag.

"Nog gestolen PlayStation 5's verkocht?" vroeg ik hem luchtig. Hij zong als een kanarie... in een kolenmijn. Zijn verhaal maakte de waarheid alleen maar complexer en verontrustender. De gestolen PS5's werden verhandeld door scalpers, maar die van hem waren allemaal 100% legaal. "Ze verdwijnen alleen net zo snel uit mijn handen als dat ik ze krijg door die klotescalpers. Ik word gek van alle smeekbedes voor meer!" "Zoek er dan naar meer", gromde ik. "Je kunt toch een systeem of iets opzetten zodat iedereen een eerlijke kans krijgt?" De Bolle lachte alsof ik een goede grap had verteld. "Jullie kunnen allemaal lekker wachten. De winstmarges op consoles zijn om te janken, dus waarom zou ik extra hard lopen voor die paar centen? Wat mij betreft kunnen gamers mijn ba—"

Donder vulde de steeg en deed me achterover vallen op de ranzige straatstenen. Wat er nog over was van De Bolle z'n lelijke gezicht, staarde me in schok aan op de grond. Ik proefde zijn bloed in mijn mond. Iemand had zojuist een kogel door De Bolle zijn hoofd gejaagd. De persoon met het rokende moordwapen werd aan het eind van de steeg al kleiner, dus ik startte de achtervolging. Hoeveel straten we elkaar hebben opgejaagd weet ik niet, maar het laatste dat ik zag was zijn blauw-oranje vrachtwagen, wegrijdend in de verte. Ik vloekte hard; hij was te ver weg om het kenteken te kunnen lezen, ik kon alleen de flauwe woordgrappen op de achterkant van de truck zien.
Het scalperprobleem was serieuzer dan ik dacht, als zelfs grote handelaren als De Bolle werden opgedoekt. Eenmaal gekalmeerd stortte ik mijn gedachten uit in mijn notitieboekje.

### WAAROM AZEN SCALPERS OP DE PS5?

**Scalpers zijn mensen die een felbegeerd product kopen omdat ze het willen doorverkopen voor een veel hogere prijs. Veel hobbymarkten hebben er last van, maar de gamesindustrie is een van de grootste. Games en consoles zijn luxeproducten en er zijn veel collector's editions in beperkte oplage verkrijgbaar. Met de opkomst van webshops kunnen scalpers veel grootschaliger te werk gaan. Dat doen ze door bots te gebruiken: programma's speciaal geschreven om een bestelpagina in de gaten te houden. Zodra de bestelknop zichtbaar wordt, slaan ze sneller toe dan een mens ooit zou kunnen. De website www.fcksclprs.nl is in het leven geroepen om scalpers met dezelfde soort bots de loef af te steken. Dit soort sites zijn momenteel eigenlijk je beste kans om snel een PS5 te bemachtigen. Maar kun je vuur bestrijden met vuur?**
**Lucratief is scalpen zeker: data-engineer Michael Driscoll scrapete alle tweedehands PS5-aanbiedingen af in de eerste maanden en kwam tot de conclusie dat zo'n 10-15 procent van alle verkochte PS5's in de VS doorverkocht zijn. Naar schatting goed voor 43,2 miljoen dollar winst!**

Een luciferdoosje in de borstzak van De Bolle bevatte een cryptisch raadsel. Wanhopig naar nieuwe leads keerde ik terug naar mijn kantoor en kraakte ik de puzzel. Het enige dat ik nodig had was flosdraad, een kaars, een halve citroen, de nieuwe editie van Franse krant Le Monde en een verse forel. Het adres dat ik ontcijferde was aan de andere kant van de stad – allesbehalve de betere kant... »













## SCHADEN DE PS5-LEVERINGSPROBLEMEN SONY?

**Het ziet er nu dramatisch uit, maar ik betwijfel het. In mijn onderzoek vond ik vergelijkbare berichten over leveringsproblemen voor de eerste PlayStation tot aan de PS4. In het eerste jaar is een succesvolle console bijna altijd moeilijk verkrijgbaar. Wel maakt het coronavirus het probleem groter omdat meer mensen willen gamen maar minder winkels open zijn. En de 24-uurs-berichtgeving van social media geeft extra urgentie aan de leveringsproblemen.**
**Chipfabrikant AMD heeft al gewaarschuwd dat de chips die ze voor de PS5 produceren het komende half jaar nog schaars blijven. Dat geldt trouwens ook voor concurrent Xbox Series S/X. Zolang zij de winkels ook niet voldrukken met consoles, zweet Sony nog niet zo.**



### CLUB E3

Zelfs mijn zelfverzekerdheid kreeg een stomp in de maag toen ik 'vriendelijk' naar binnen werd begeleid via de bediendeningang van het grote landhuis. Wat van buiten vervallen en uitgestorven leek, bleek de legendarische Club E3 te zijn. Ondanks de zak over mijn hoofd kon ik flitsen zien van een weelderige nachtclub, versierd met genoeg bladgoud om een farao te doen blozen. En tot de rand gevuld met het uitschot van de stad. Ik zag zo zes mensen die door de politie gezocht werden en zij zagen mij ook. Uitschot zoals Phil 'Mr. X' Spencer en Shiggy 'De Loodgieter'. Ongetwijfeld wilden ze mij een paar nieuwe cementkleurige schoenen geven als ze de kans kregen.

We liepen langs de lootbox-tafels waar kleine kinderen hun zakgeld zaten te vergokken, richting de keuken, de kelder in. Verder was het duisternis. Ik heb nooit geweten of de wirwar aan gangen schijn was, of ze me letterlijk rondjes lieten lopen. Toen de zak van mijn hoofd ging en ik in een stoel werd gedrukt, had ik echter een groter probleem voor me.

### TONY 'GREATNESS' PLAYSTATION

Ik keek in de ogen van de grootste crimeboss van de stad: Tony 'Greatness' PlayStation. Hij runde deze stad al jaren, als een harp bespeeld door een ijzeren vuist. Dit zou een leuk gesprek worden.
"Je komt naar mijn huis toe en begint beschuldigingen rond te gooien over gestolen PlayStations. Geef me één reden waarom ik deze walgelijke geruchten niet hier de kop in zou drukken?" Een pistool klikte achter me. Ik probeerde niet te zweten, dat zou hij zien als teken dat ik loog. Ik vertelde hem alles, over dat mensen wanhopig genoeg zijn dat ze retailers lastigvallen, PS5-bestellingen vervangen met dozen kattenvoer en zelfs gewapende roofovervallen plegen. 'Greatness' leek geïrriteerd en krabde voorzichtig onder zijn ooglapje. "Wij beroven geen PlayStation 5-eigenaren, als je dat denkt."

Hij sloeg hard genoeg op de tafel voor hem om een afdruk achter te laten. "En we doen godverdomme onze uiterste best, ja! We willen alle mensen aan de PlayStation 5 helpen, maar we kunnen ze gewoon niet sneller maken. De meeste voorraad gaat al naar de grootste markten toe. In Japan, ons thuisland, is de PS5 zelfs nóg moeilijker te krijgen. Een elektronicazaak in Tokyo moest zijn deuren sluiten vanwege vechtpartijen. Hoe fucked up is dat?"
Het was duidelijk dat Tony PlayStation aan het eind van zijn Latijn was. Mijn kans om hem helemaal leeg te trekken en misschien zelfs een verstopte PS5 te bemachtigen (misschien zelfs een tweede voor Goldie). Het lot had andere plannen, want pistoolschoten echoden door de donkere gangen. Een van de gorilla's vloekte: "Ze hebben ons gevonden!" 'Greatness' keek op, zijn gezicht een mengeling van woede, maar ook... blijdschap? "Ze krijgen nooit mijn laatste voorraad!"












Hij stormde met zijn handlangers de kamer uit, hun wapens getrokken en mij stomverbaasd achterlatend. Ik was niet van plan om hier te sterven, dus volgde ik op afstand. Tony PlayStation was naar rechts gegaan, ik besloot links te vertrouwen. Zijn hysterische lach, georkestreerd met kogelregens, schrikte me op terwijl ik begon te rennen. "Jullie nemen mij nooit levend! Ik heb The Last of Us: Part II geplatinumd!"
Het slotakkoord kwam van een explosief, ik vermoed een granaat. Genoeg in ieder geval om me van mijn sokken te blazen. Stukken van het betonnen plafond kwamen naar beneden en een stofwolk stuifde als de kop van een groot beest door de gang heen. Het feest was voorbij.

## EEN OPLOSSING VOOR DE LEVERINGSPROBLEMEN?

**Helaas niet een makkelijke. Ik zou graag de vinger willen wijzen naar één grote boosdoener, maar die is er niet. Ja, scalpers zijn smeerlappen, winkeliers hebben te veel bestellingen geaccepteerd en Sony had ook nog een paar maanden kunnen wachten op de launch om voorraad op te bouwen. Maar het is tegelijkertijd mensen hun goed recht om tweedehands spullen te verkopen; winkels hadden ook graag meer PS5's gewild en als China een fabriek moet sluiten vanwege een corona-infectie, dan is dat veel belangrijker. Oh, en Sony wilde natuurlijk met alle geweld in dezelfde periode lanceren als de Xbox. Eigenlijk zit Sony pas echt in de problemen als de levering nog steeds een rommeltje is aan het eind van 2021, want rond de feestdagen worden de meeste games en consoles verkocht. Hopelijk is dat genoeg tijd voor ze.**

## EINDELIJK GEVONDEN

Leefde ik nog, of was ik overleden? Hoe dan ook, de poorten van de hemel hadden zich voor me geopend. Met een verstuikte enkel en wit als een Limited Edition PlayStation, strompelde ik door het stoffige labyrint. Toen ik geluiden voor en achter me hoorde, probeerde ik het slot van de dichtstbijzijnde deur te kraken, en dat bleek de juiste te zijn. Daar was ze, de muze die me op deze queeste had gestuurd: de PlayStation 5! Een bescheiden voorraad van tientallen consoles stond opgestapeld in een provisorisch magazijn. Begraven schatten bestonden dus echt. Gehypnotiseerd stapte ik naar de dichtstbijzijnde doos toe om haar te knuffelen. Voetstappen; iemand had me beslopen! Ik had me nog niet half omgedraaid of een kogel maakte gehakt van mijn lever.

Het eerste dat ik zag nadat mijn hoofd de grond had gekust, was de PS5-doos bedekt met mijn bloed. Het tweede was Goldie, met een rokend pistool. Vlak voor ik het bewustzijn verloor vertelde ze me alles. Zij was de leider van de scalpers, zij had De Bolle vermoord en al het uitschot in Club E3, zij had mij ingehuurd omdat ze wist dat ik de laatste PS5-voorraad zou vinden, alleen al omdat ik zelf die console wilde.

Ik gaf haar een bebloede glimlach. "Goede grap. Beetje omslachtig en langdradig, maar goed." Voordat ik het bewustzijn verloor dacht ik nog: "Oh god. Mijn god... waarom heb je alle PlayStation Exclusives zo mooi gemaakt?" ✖



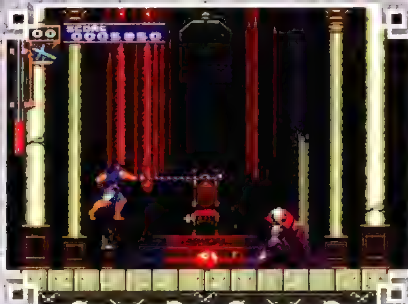





# 10 DODE FRANCHISES...

# DIE NODIG WEER TOT LEVEN GEWEKT MOETEN WORDEN!

**Sinds Jurjen ruim veertig jaar geleden begon met gamen, heeft hij heel wat franchises zien verschijnen... maar ook weer zien verdwijnen. Sommige van die verdwenen franchises mogen van hem wel weer eens tot leven gewekt worden, met name de 10 die hij in dit artikel beschrijft.**



## CASTLEVANIA

**Dood sinds:**
Castlevania: Lords of Shadow 2 (2014)

**Wat was het dan?**
Een reeks platformers (2D en 3D) waarin je je meppend met een zweep en andere wapens een weg moest banen door labyrintachtige omgevingen vol wandelende skeletten, vampiers en andere griezels.

**Waarom willen we het terug?**
In de jaren tachtig en negentig was Castlevania een van de beroemdste en invloedrijkste action-adventure-series ter wereld, met name na het fabuleuze Symphony of the Night uit 1997, dat in de jaren nul nog eens werd opgevolgd door een aantal uitstekende handheld-Castlevania's, zoals Aria of Sorrow voor de GBA en Portrain of Ruin voor de DS. Ondertussen is de franchise bij het grote publiek vooral bekend en geliefd vanwege de coole Netflix-serie. Dus waar blijven de games?

**Kans op wederopstanding?**
Na teruglopende verkoopcijfers kreeg Castlevania in de jaren tien al eens een God of War-achtige reboot met de Lord of Shadows-games, maar nadat die games ook niet al te best verkochten, lijkt Konami de ooit zo populaire videogamefranchise definitief opgegeven te hebben.

**Alternatief?**
Bloodstained: Ritual of the Night.





## DINO CRISIS

**Dood sinds:** Dino Crisis 3 (2003)

**Wat was het dan?**
Een soort Resident Evil, maar dan met dino's in plaats van zombies, en wat science-fiction-dingetjes als tijdreizen en ruimteschepen.

**Waarom willen we het terug?**
Dino's blijven de coolste en (los van sommige mensen) gevaarlijkste wezens die ooit op onze aarde hebben rondgelopen. Met name Dino Crisis liet zien dat het heel goed en spannend kon werken, zo'n survival-horror-game met dinosaurussen als voornaamste vijanden. Natuurlijk verlangt niemand terug naar de statische camera en pixeldino's uit die tijd, maar met de remakes van de eerste drie Resident Evils heeft Capcom al bewezen zo'n klassieker zo fraai te kunnen hermaken dat hij weer helemaal voldoet aan de eisen van een modern publiek. Stel je eens voor hoe cool en gevaarlijk die dino's eruit zouden kunnen zien op de nieuwste consoles!

**Kans op wederopstanding?**
In december 2017 vroeg een fan op het Twitter-account van Capcoms voornaamste ontwikkelaarsteam of er nog eens een nieuwe Dino Crisis zal komen. Het antwoord: "als genoeg mensen dat wensen." Sindsdien is er niet meer over gesproken.

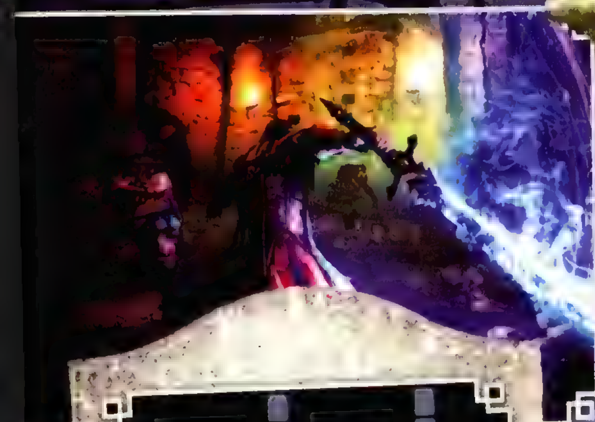
**Alternatief?**
Deathground.



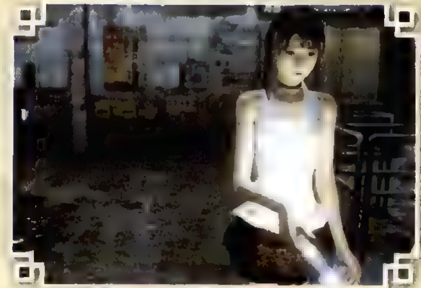












## PRINCE OF PERSIA

**Dood sinds:** The Forgotten Sands (2010)

**Wat was het dan?**
Een reeks action-adventures waarin een acrobatische prins uit Perzië zich zwaardvechtend een weg door sprookjesachtige omgevingen baant.

**Waarom willen we het terug?**
Sinds de serie door Ubisoft in 3D tot nieuw leven werd gewekt met Sands of Time (2003) hebben we als Perzische prins een paar onvergetelijke blockbuster-avonturen beleefd. Met als smaakmaker niet alleen de sfeervolle omgevingen en acrobatische kunsten van de heerlijk soepel bewegende prins, maar ook unieke gameplay-elementen als de mogelijkheid om de tijd terug te spoelen.

**Kans op wederopstanding?**
Absoluut, want de remake van Sands of Time is al aangekondigd en zal nog dit jaar voor PC, PS4 en Xbox One verschijnen. Laten we hopen dat deze remake de opmaat is naar nieuwe avonturen van de prins.

**Alternatief?**
Eh... als het je om de acrobatische sprongen door sfeervolle omgevingen gaat, is Tomb Raider misschien iets voor je?

## LEGACY OF KAIN

**Dood sinds:** Legacy of Kain: Defiance (2003)

**Wat was het dan?**
Een serie action-adventures die door puzzels aan de Zelda-games deed denken, maar dan met meer nadruk op het verhaal en een duisterder sfeertje.

**Waarom willen we het terug?**
Met name Legacy of Kain: Soul Reaver en Soul Reaver 2 – beide ontwikkeld onder regie van Amy Hennig, die later een hoofdrol zou spelen bij de ontwikkeling van Jak and Dexter en Uncharted – kunnen tot de beste singleplayer-games van rond de eeuwwisseling beschouwd worden, dankzij hun unieke verhalen, personages, werelddesigns, sfeer en gameplay-mechanismes, zoals het switchen tussen twee kanten van dezelfde wereld. De invloed van Legacy of Kain is nog steeds te herkennen in franchises als God of War en Darksiders. Maar waar is het origineel gebleven?

**Kans op wederopstanding?**
Midden 2020 verscheen het gerucht dat Square Enix in gesprek was met Bluepoint Games om Legacy of Kain middels een next-gen-remake nieuw leven in te blazen. Mocht dit werkelijk zo zijn, dan is dat goed nieuws, aangezien Bluepoint zich met de recente remakes van Shadow of the Colossus (PS4) en Demon's Souls (PS5) heeft bewezen als dé partij die een dergelijk ambitieus project tot een goed einde kan brengen. Maar goed, vooralsnog blijft het bij geruchten.

**Alternatief?**
Darksiders.

## FATAL FRAME

**Dood sinds:** Fatal Frame: Maiden of Black Water (2014)

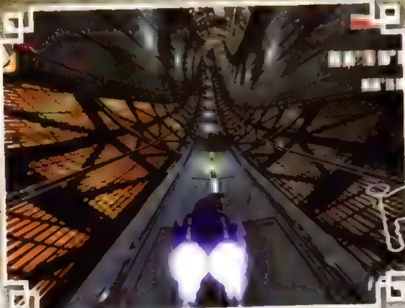
**Wat was het dan?**
Een reeks survival-horror-games waarin je werd belaagd door spoken, die je met een speciale camera moest bestrijden.

**Waarom willen we het terug?**
Omdat na de teloorgang van series als Parasite Eve, Dead Space, Dino Crisis, Silent Hill en F.E.A.R. er nog maar weinig goede survival-horror-franchises, eh, overleven. En hoewel Fatal Frame zeker leentjebuur speelde bij Resident Evil en Silent Hill, hadden de games een fijn, heel eigen sfeertje, onder andere dankzij de setting in het Japan van de jaren tachtig, de spookachtige verschijningen en de puzzelende manier waarop je die bovennatuurlijke wezens moest bestrijden. Met name Fatal Frame II: Crimson Butterfly was écht griezelig en mag tot de hoogtepunten in het genre gerekend worden.

**Kans op wederopstanding?**
De laatste game in deze serie van Koei Tecmo werd bekostigd en uitgegeven door Nintendo, dat recent nog succesvol met Koei Tecmo samenwerkte aan Hyrule Warriors: Age of Calamity. Tel daarbij het feit dat de reeks in 2021 twintig jaar bestaat, en dat een Koei Tecmo-producer onlangs aangaf dat op enige manier te willen vieren, en er glooit enige hoop aan de horizon.

**Alternatief?**
Resident Evil.





## F-ZERO

**Dood sinds:** F-Zero GX (2002)

**Wat was het dan?**

Sinds de eerste F-Zero in 1990 voor de SNES verscheen, staat de serie garant voor pittige, supersnelle races met futuristische hover-cars die – een beetje als personages in vechtspellen – elk hun specifieke karakter en eigenschappen hebben.

**Waarom willen we het terug?**

Aangezien er al twintig jaar geen nieuw deel in de serie is verschenen (los van twee weinig opzienbarende GBA-deeltjes in 2003 en 2004) bestaat er nu een hele generatie gamers die F-Zero alleen kent van wat personages en levels in de Smash Bros.-serie. Terwijl oudere gamers nog steeds warme herinneringen koesteren aan de krankzinnig snelle, altijd weer uitdagende races die ze in technisch imposante games als F-Zero X en GX beleefden. Dat gunnen we de jeugd toch ook?

**Kans op wederopstanding?**

Zeer klein. Miyamoto heeft wel eens aangegeven dat hij niet goed weet wat hij nog aan eerdere F-Zero's zou moeten toevoegen om een nieuw deel te rechtvaardigen, terwijl de kenmerkende hoge moeilijkheidsgraad de game niet echt geschikt maakt voor het brede publiek dat Nintendo met de Switch wil bedienen.

**Alternatief?**

Fast RMX.





## SILENT HILL

**Dood sinds:**

Silent Hill: Downpour (2012)

**Wat was het dan?**

Een reeks survival-horror-games in de trant van Resident Evil, maar dan met wat minder nadruk op actie en monsters, en des te meer op sfeer en psychologische horror.

**Waarom willen we het terug?**

Nou, ja, zoals uit deze pagina's denk ik wel blijkt, ben ik dol op survival horror, en door de nadruk niet op zombies en actie maar juist op het creëren van angstige sferen te leggen wist Silent Hill zich duidelijk te onderscheiden van genre-genoten. Het legde het een nieuwe basis in het genre waar later games als Amnesia en The Evil Within op konden voortbouwen. En wie denkt dat er geen (groot) publiek meer is voor sfeervolle horrorgames waarin het verhaal en de psychologische diepgang minstens zo belangrijk zijn als de monsters, moet maar eens naar de verkoopcijfers van de twee The Last of Us-games kijken.

**Kans op wederopstanding?**

In 2014 presenteerde Hideo Kojima een speelbare teaser ("P.T.") voor de game getiteld Silent Hills die hij voor Konami zou ontwikkelen, in 2015 volgde de breuk tussen Kojima en Konami en werd Silent Hills gecanceld. Aangezien Konami de rechten van de Silent Hill-franchise bezit, kan een volgende game in de serie alleen van Konami komen, en dat bedrijf lijkt tegenwoordig meer geïnteresseerd in mobiele games met in-game-transacties dan in dure, grootschalige blockbusters die jaren werk verlangen. Eerder zie ik een officieuze Silent Hill (dus een soortgelijke game onder een andere titel) van Kojima verschijnen, en wie weet is die titel momenteel zelfs wel in de maak. Keiichiro Toyama, die eerder als regisseur aan Silent Hill werkte, werkt met zijn eigen studio overigens ook aan een nieuwe horrorgame.

**Alternatief?**

The Vanishing of Ethan Carter.





## BOND-GAMES

**Dood sinds:** 007 Legends

**Wat was het dan?**

Een reeks first-person shooters in het universum van de James Bond-films, met een nadruk op stealth-actie en handige gadgets, gemaakt door diverse ontwikkelaars.

**Waarom willen we het terug?**

Sinds het meesterwerk GoldenEye 007 uit 1997 verscheen een hele reeks shooters die je net als GoldenEye door de ogen van James Bond lieten kijken en de nadruk legden op stealthy actie, zonder daar in door te schieten. Want anders dan je bij een geheim agent zou verwachten, kon je ook gewoon als een doorgedraaide Rambo met automatische wapens hele legers Russen omver maaien. Het was juist de keuzevrijheid om situaties naar eigen inzicht en met zeer diverse wapens en gadgets te overwinnen, die de Bond-shooters zo leuk maakte. Daarnaast hadden de meeste Bond-games een coole splitscreen-multiplayer die je met vier spelers tegelijk op elkaar liet knallen.

**Kans op wederopstanding?**

Bijzonder groot! IO Interactive maakte afgelopen november bekend dat ze werken aan Project 007, een gloednieuwe Bond-game die ons gaat vertellen hoe James Bond zijn 00-status heeft verkregen.

**Alternatief?**

Eh... alle alternatieven die ik kan verzinnen zijn te serieus, te duister of open-world-achtig, dus laat IO Interactive maar opschieten met die reboot.

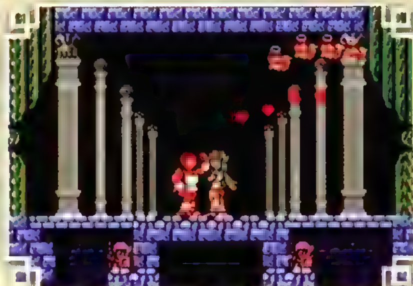












## KID ICARUS

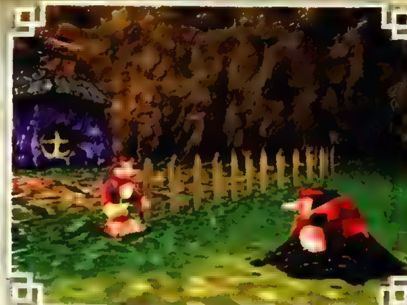
**Dood sinds:**
Kid Icarus: Uprising (2012)

**Wat was het dan?**
Het door Nintendo ontwikkelde Kid Icarus verscheen voor de NES in 1984, dat is dezelfde periode waarin de eerste Super Mario Bros., Metroid en Zelda verschenen. Kid Icarus mengde elementen uit die drie meesterwerkjes: het platformjumpen uit Mario, het schieten uit Metroid en het verzamelen van harten, wapens en andere voorwerpen uit Zelda, maar gaf ook weer een eigen draai aan die elementen.

**Waarom willen we het terug?**
Kid Icarus heeft alle potentie om zich tussen Mario, Metroid en Zelda te scharen als een van de beste action-adventure-franchises ooit, maar helaas dóét Nintendo niets met die potentie. In 2012 verscheen er weliswaar nog de reboot Kid Icarus: Uprising, maar die third-person shooter-achtige game was door zijn geforceerd lastige besturing verre van de reboot waar ik op hoopte.

**Kans op wederopstanding?**
Ik denk niet dat Nintendo Kid Icarus spontaan nog eens nieuw leven gaat inblazen, maar heb enige hoop dat er eens een (Westerse) developer op het idee komt een nieuwe Kid Icarus bij Nintendo te pitchen, op een manier die Nintendo overtuigt.

**Alternatief?**
Immortals Fenyx Rising geeft een globale indruk van wat Kid Icarus anno 2021 zou kunnen zijn.



## BANJO-KAZOOIE

**Dood sinds:**
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (2008)

**Wat was het dan?**
Een soort kloon van Super Mario 64 waarin je speelde met een unieke combinatie van een beer en een vogel, beiden vol van persoonlijkheid. Naast de unieke humor en kleurrijke, fantasievol geschapen werelden waren ook de veelzijdige bewegingsmogelijkheden kenmerkend voor de eerste twee Banjo-Kazooie-avonturen, mede dankzij de vele maffe wezens waarin het duo getransformeerd kon worden.

**Waarom willen we het terug?**
Liefhebbers van kleurrijke 3D-platformers hebben tegenwoordig niet zo veel meer te kiezen, al zijn daar natuurlijk nog wel de remakes van de Spyro- en Crash-games op de PlayStation, kunnen Switch-bezitters ondertussen aardig wat van Mario's 3D-avonturen (her)beleven, en laten we aangename verrassingen als Astro Boy, A Hat in Time en het veelbelovende Balan Wonderworld (verschijnt 26 maart al!) niet vergeten. Toch voel ik een ernstig gebrek aan 3D-platformers in mijn leven, en daarom zou ik zeker een mal vreugdedansje maken als Rare zou aankondigen eindelijk met een waardig vervolg op enkele van de beste en mafste 3D-platformers ooit te komen.

**Kans op wederopstanding?**
Gering, omdat de mensen die een Xbox Series S/X in huis haalden dat waarschijnlijk niet voor de kleurrijke platformers deden, en je je dus kunt afvragen of er op de console van Microsoft (eigenaar van Rare, en dus van Banjo-Kazooie) wel een publiek is voor de wederopstanding van Banjo-Kazooie. Het is daarom logischer dat een Rare-game als Perfect Dark nieuw leven in wordt geblazen, en dat gaat dan ook gebeuren, leerden we eind 2020. Maar, eh... daarna misschien?

**Alternatief?**
Yooka-Laylee. ✖

# DESTRUCTION ALLSTARS

# SCHROOT 'EM UP

**Aangekondigd op het PlayStation 5-reveal-event in juni. De eerste gameplaytrailer eind januari... en nog geen week later al gratis te downloaden voor PS Plus-abonnees. Destruction AllStars oogt verdacht herkenbaar, maar manoeuvreert door onvoorspelbare bochten. Raf sprak met de ontwikkelaar, zette 10 uur op de teller en vergeleek de ambities met de praktijk.**






Toen Destruction AllStars voorgesteld werd, regende het vergelijkingen met andere games. FlatOut, Twisted Metal, Rocket League... "Haast elke game steelt elementen van andere games, of puurt er in ieder geval inspiratie uit", geeft game director Colin Berry toe. Ik sprak de man een dag na die eerste echte gameplaytrailer en een halve week voor de release van de game. Bij gebrek aan een beter woord en een handigere formule, is dit dus een 'intereview'.

## Slam, crash, ren, jump en steel

In Destruction AllStars ren je een arena in en klim je met soepele animaties door het dakraam van een wagen om daarmee dan op de wagens van andere spelers in te rammen. Wordt jouw vehikel total loss gereden, dan zet je de wedstrijd te voet voort. Je ontwijkt daarbij andere wagens, sprint, double jumpt en wall-runt op zoek naar bonussen, pick-ups en je volgende wegwerp-auto. Of waarom niet: je steelt er een van je tegenspelers. Die auto's komen in drie heldere varianten waar we de voor- en nadelen niet van hoeven uit te leggen: snel, stuurvast en robuust.




Heb je genoeg andere wagens geramd of pick-ups verzameld, dan kan je zogenaamde breakers in de strijd gooien. Dat zijn een soort tijdelijke hero-abilities in de vorm van een speciale wagen en superpowers, uniek voor elk personage. Denk bijvoorbeeld aan onzichtbaarheid, mijnen droppen, een vuurspoor neerleggen, je wagen met een schild of mes-bumper uitrusten, of in een soort metalen stekelvarken veranderen.

## WWF, Overwatch en handremmen

De vraag naar inspiratiebronnen is standaard in veel interviews met ontwikkelaars. In het beste geval krijg je verrassende én veelzeggende antwoorden. Zoals hier dus. Natuurlijk keken de makers van Destruction AllStars naar de oer-game Destruction Derby, maar ook naar arcaderacers zoals Burnout en Ridge Racer. Games waar je bochten meer met de handrem dan met het stuur neemt. Ze keken ook

VAN ONDEREN!

HA, DAAR TRAP IK NIET IN. ONDER ME ZIT ALLEEN DE VLOER. IK BEN VEILIG.

naar Overwatch voor de typering van de hero-personages. Naar films als Fast & Furious en Mad Max. Naar comicbook-artiesten voor de visuele stijl. En naar echte sportevents zoals de Olympische spelen, om dat arenagevoel in al zijn spektakel over je scherm te smeren. Ook onverwacht, maar bij het spelen onmiddellijk herkenbaar: die over the top gepresenteerde Amerikaanse worstelshows en hun flamboyante karakters.

## Gamesnack of esports?

Destruction AllStars ziet er uit als zo'n game waar je makkelijk in kan duiken voor een tussendoorsnack... die als je niet uitkijkt op een marathonsessie uitdraait. Tegelijk heeft het volgens mij ook absoluut esports-potentieel. Waarop mikken de makers? "Op dat eerste, die instant-fun-factor is waar we in de eerste plaats keihard voor gaan. Je vrienden tot schroot rammen, of beter nog, van hun sokken rijden, dat gaat nooit vervelen." Ik kan intussen getuigen dat de drie wegwerp-autoklassen én de zestien hero-voertuigen moeiteloos in de pick-up-&-play-categorie vallen.

De esports-evolutie sluiten ze echter niet uit. "Dat zou geweldig zijn, maar die vraag moet vanuit de community zelf groeien. We hebben tonnen aan regelmatige updates klaar staan voor de komende weken, maanden en daarna. Daarnaast er is ook voldoende ruimte gereserveerd om te kunnen reageren op wat de spelers meer, juist niet, of anders willen. Komt de vraag naar features die meer op esports aansluiten, zoals een spectator mode, dan zullen we dat zeker bekijken."

## Chaos? Ja, maar...

Als dat nog niet helemaal duidelijk moest zijn: Destruction AllStars is geen simulatie. Het maakt wel gebruik van real-time physics. Dat maakt dat de schade die je oploopt of uitdeelt bepaald wordt door factoren als snelheid, of je de slam-knop indrukt, of het om een direct of indirect 'contact' gaat en wie de zwaarste auto onder zijn virtuele kont heeft. Je wagen krasvrij houden is onmogelijk en wie dat probeert mist de meeste fun. Crashen hoort erbij. Uit een total loss geslingerd worden ook. Een van de misschien wel sterkste punten van deze game is het momentum. Dat continue aangehouden intense tempo, of je nu op vier wielen of met acrobatische parkoersmoves door de arena stunt. Maak er iets competitiefs van met een vriend in je party en het wordt nog intenser. Zeker met de eeuwig puberale vrienden waarmee ik gezegend ben.

De chaotische eerste indruk maakt na een paar uur plaats voor meer tactisch inzicht en controle. Ook verdwijnt een zekere hoeveelheid willekeur nooit helemaal. Op zich is dat geen probleem, ook niet voor een game met eventuele esports-ambities – kijk maar naar Super Smash Bros. of Rocket League. Het blijft voor mij wel wennen aan de besturing. Je wil niet weten hoe vaak een moment »

## DUALCRASH

**Destruction AllStars omarmt alle nieuwe features van de DualSense controller om de beleving extra kick te geven. Je wagen de arena inrijden voelt aan alsof je een schot lost. Wanneer je in je linkerflank geramd wordt voel je de schokgolf dan ook van die kant door je hele controller zinderen. Ik ben vooral gevallen voor de manier waarop de DualSense voelbaar begint te tikken wanneer je vehikel zoveel schade heeft opgelopen dat je al beter naar een nieuw exemplaar kunt uitkijken. Die schade heeft geen effect op de snelheid of wendbaarheid, maar het voelt wel alsof je met een lekke band of een heel ernstig probleem onder de motorkap rondrijdt. De speaker legt daar nog een onderdompelend laagje bovenop. De gamechat die er ook doorheen klinkt, mute je liever ASAP.**

> **"De game dwingt me te kiezen uit arrogante, hyperkinetische 'kijk-mij-eens-excentriek-zijn' realityshow-kandidaten."**






fucked up controller-spiergeheugen me de schietstoel in plaats van de slam deed activeren.

## Een korte break-er

De game telt momenteel vier gamemodi en ook die volgen de drempelloze pick-up-&-play-filosofie. Een Gridfall match, een soort Battle Royale, kan zelfs sneller voorbij zijn dan het duurt om er eentje op te starten. Die Gridfall is samen met Mayhem een modus waarin je in je eentje tegen iedere andere speler uitkomt. Daarnaast zijn Carnado en Stockpile twee 8-vs-8 team-based modi. Stockpile blijft nog wat zoeken en lijdt het meest onder de random-factor. Carnado is een instant-klassieker.

Het is ook in die teammodi dat volgens mij sommige personages pas echt de moeite waard zijn. Vooral die met minder sexy maar heel welkome support-breakers. Zoals bijvoorbeelt Sgt. Rescue, die rookgordijnen neerlegt, en Boxtop, die mijnen of power-ups dropt. Anderzijds zijn deze breakers gemiddeld slechts 15% van de wedstrijdduur in te zetten. Dat maakt de impact van die speciale ability's veel kleiner dan bijvoorbeeld bij Overwatch, League of Legends of andere hero-team-games het geval is. Ik ben er overigens nog steeds nog niet helemaal uit of het soms de moeite loont om in teamwedstrijden zo'n breaker op te sparen of hem zo snel mogelijk te activeren om er zo veel mogelijk uit één match te puren. En hoewel het inruilen van een wegwerpwagen voor een ander exemplaar zo makkelijk is als erheen karren en je schietstoelknop indrukken, hang je wel voor de hele match aan je gekozen personage vast.




## Microtransacties

Net zoals nagenoeg elke game die het van zijn online multiplayer moet hebben, ontsnapt ook Destruction AllStars niet aan microtransacties. Er zijn twee in-game munteenheden: AllStar-munten en Destruction-munten.

## DESTRUCTION ALLSTARS DOET ME DENKEN AAN:

**Twisted Metal:**
Omdat: Duh. En ook omdat het een PlayStation-exclusive is, en een afgebakende arena opvoert waarin spelers elkaar met unieke voertuigen te lijf gaan. Voertuigen met achter het stuur geen anonieme, maar prettig gestoord uitgewerkte personages. Focus op multiplayer.

**FlatOut:**
Omdat je het niet over de nobele kunst van het demolition derby-en kan hebben zonder minstens een keer respectvol het hoofd te knikken naar FlatOut. Terwijl die dan op zijn beurt hetzelfde verplicht is aan Destruction Derby. De oervader van het genre uit 1995 voor de originele PlayStation.

**Burnout 3 - Takedown:**
Die korte ram-speed-boost, maar meer nog: dat weergaloze, na de honderdste keer nog even bevredigende slow-motioneffect wanneer je een tegenstander naar de schroothoop ramt.

**Titanfall:**
Het feit dat je allesbehalve weerloos of ongevaarlijk bent wanneer je uit je metalen veiligheidskooi gedwongen wordt. Ook: de optie om het vehikel van anderen te kapen/vernielen én de extreme mobiliteit met wallruns en double jumps.

**Rocket League:**
Het esports-potentieel en misschien nog meer: het hoge competitieve gehalte van een game die je wel in een auto dropt maar het nergens over een finish heeft.

**Dirt 3:**
Dat snoepwinkelkleurenpallet van de Dirt-game die Gymkhana in racegames introduceerde, en de nadruk van snelheid omboog naar stijl en behendigheid.

**SSX Tricky:**
Realisme gaat met een grijns overboord, met een hartslag-versnellende soundtrack en een hud-sticker-politiek die te lang voor een Japanse tv-show heeft gewerkt.

**Overwatch:**
Hero shooter inspireert hero demolition racer, met aandacht voor synergie tussen unieke vaardigheden van elk teamlid. Alsook de cooldown voor je die unieke ability's kan inzetten, en dat je die kan inkorten door goed te presteren.







**"Je wil niet weten hoe vaak een moment fucked up controller-spiergeheugen me de schietstoel in plaats van de slam deed activeren."**

De eerste verdien je door te spelen, de tweede betaal je met echt geld. Voor alle duidelijkheid: alle toekomstige nieuwe personages, voertuigen en spelmodi zijn gratis. Sommige cosmetische spullen betaal je met de ene munt, andere met de andere. Het enige dat achter de zogenaamde betaalmuur zit zijn de zogenaamde Challenge Series. Dat zijn regelmatige updates, opgetrokken rond een van de hero-personages met een zevental events of single-player uitdagingen en evenveel unieke (ook weer cosmetische) beloningen. Een mix van veredelde bot-matches en Tony Hawk's Pro Skater-tijdruns. De eerste van die Challenge Series zet het personage Ultimo Barricado in de spotlight en iedereen krijgt 'm gratis. Zo kun je een beeld vormen wat zo'n event, en bepalen of ze voor jou het geld waard zijn.

## Mijn grootste probleem...

...staat volledig lost van de gameplaykwaliteiten. De game dwingt me te kiezen uit arrogante, hyperkinetische 'kijk-mij-eens-excentriek-zijn' realityshow-kandidaten. Kijk, ik ben geen fan van Fortnite, maar dat heeft voor zijn merchandising-vriendelijke tekenfilmkolder-personages nog het excuus dat ze een game waarin kids elkaar overhoop knallen aan bezorgde ouders verkocht moeten krijgen. Print de bio uit van deze AllStars en je hebt meteen de lijst van wie de portier NIET op je feestje mag binnenlaten. Doe mij voor de eerste DLC maar alvast één chill karakter. Denk Eddy uit SSX Tricky, of Zenyatta uit Overwatch. Oké, Genesis valt nog mee, maar Tw!nkler10t trek ik echt niet, in ieder geval niet buiten de slaapkameromgeving. En hoewel BBW Harmony mij al een paar keer een goeie score opleverde, zijn die seconden waarin ze na het startschot de arena in 'sprint' een martelgang.

Maar omdat ik liever niet op een negatieve – en nogmaals: puur persoonlijke – noot eindig, kan ik iedereen met een PlayStation+-abonnement de download van Destruction AllStars ab-so-lu-te-ly aanraden. De kans is groot dat het je vaste go-to 'effe-ontsnappen-game' wordt. Hebben we er tegen de zomer al die pretentieloze fun uitgepuurd die erin zit? Of wint de game er over drie jaar nog steeds spelers bij? Ik acht beide scenario's perfect mogelijk.



**weetje • weetje**

***Tip: heb je nog geen PS5, maar staat die wel op de agenda en ben je wél PS+-abonnee voor je PS4, claim dan vóór 5 april je gratis versie van Destruction AllStars via de PS-website.***

**SCORE 76**

Destruction AllStars is zo'n game die, ondanks al het herkenbare, verfrissend anders speelt dan verwacht. Een game-voorbeeld van perfect popcornvermaak dat puur op tempo, spektakel en souplesse toelaat om je hersenen even op de waakvlam te zetten. Voor even, of voor uren.

RAF



Na een sterk begin stelde ik binnen drie uur de vraag "leuk, maar voor hoe lang?" Negen uur later zet ik voor deze game niet langer een limiet.

12+ UREN




**BASICS**

RACE-ACTIE
LUCID GAMES/SONY
1-16 SPELERS
OUT NOW

## CYBER SHADOW

# VROEGER WAS ALLES BETA

**Dat Yacht Club Games het geweldige Shovel Knight ontwikkeld heeft, is algemene kennis, maar wisten jullie dat de succesvolle indiestudio tegenwoordig ook een uitgever is? Samuel is daar dankzij Cyber Shadow net achter gekomen.**






Cyber Shadow is dus slechts uitgegeven door de makers van Shovel Knight, en is niet door hen ontwikkeld. Nou, you could've fooled me, want net als Shovel Knight weet ook Cyber Shadow een uitstekende 2D-platformer te zijn die modern gamedesign mengt met de retro-aantrekkingskracht van tijdloze NES-klassiekers. Waar Shovel Knight dus wegspeelde als een moderne versie van een old-skool Mega Man-game (gekruist met DuckTales) is Cyber Shadow een hedendaagse interpretatie van de eerste drie Ninja Gaiden-games. Springen en hakken, dus. Lekker simpel, wat gereflecteerd wordt in het feit dat je ook maar twee actieknoppen gebruikt. De uitdaging zit hem daarbij in hoe geniepig vijanden geplaatst zijn: dit is zo'n game waarbij je tegelijkertijd van links, rechts én boven belaagd wordt, terwijl je op een bewegend platformpje staat, met daaronder stekels die je in één klap doden. En hoewel Cyber Shadow nooit oneerlijk aanvoelt, zoals wél vaak het geval was bij sadistische inspiratiebron Ninja Gaiden, houdt het ook allesbehalve je handje vast. Zoals het hoort.

**"Het is bijna onmogelijk voor Cyber Shadow om nog videogameriger te zijn dan het al is."**

### Shurikens

Gelukkig komt deze ouderwetse uitdaging van Cyber Shadow zónder ouderwetse frustratie, want de game heeft de irritantste retroconventies ingeruild voor moderne.
Zo werk je hier niet met levens of continues; Cyber Shadow maakt (net als Shovel Knight) gebruik van checkpoints. Je kunt een uitdagend stukje level dus net zo vaak overdoen als nodig is, zonder de extra stress dat elke gefaalde poging je een stap dichter bij een definitieve 'game over' brengt. Ook valt het heel erg mee hoe 'simpel' de gameplay uiteindelijk is: zoals een goede actieplatformer betaamt, ontgrendel je namelijk gaandeweg steeds meer defensieve en offensieve opties, die ook invloed hebben op de manier waarop je door de levels manoeuvreert. In het begin kun je alleen maar hakken en springen, maar een paar uur later gooi je shurikens, smijt je met vuur, spring je tegen muren aan, stuiter je met je zwaard (wederom à la Shovel Knight) en sjees je op hoge snelheden door de levels heen. Echte, videogamey ninjashit.

### Swag

Cyber Shadow heeft zelfs een parry! Hiermee kun je, met de juiste timing, vijandelijke

## HET WARE 'NINJAVERVOLG' OP SHOVEL KNIGHT

**Graag gebruik ik deze mogelijkheid om jullie er ook nog even aan te herinneren dat ook Shovel Knight zélf een geweldige throwback naar old-school ninjagames bevat! Namelijk in de vorm van de crimineel ondergewaardeerde DLC Specter of Torment, die een prequel is van de hoofdgame, waarin je de lenige schurk Specter Knight bestuurt. Want ondanks dat Specter Knight er niet bepaald uitziet als een ninja (het is een ridder die cosplayt als de Magere Hein) beweegt hij er wel als een. De hoofdgimmick van Specter of Torment is namelijk dat je zijn vlijmscherpe zeis kunt gebruiken als een soort van enterhaak ('Dash Slash'): elke vijand die je in de lucht aanvalt, lanceert jou op diagonale wijze verder omhoog of omlaag. In de praktijk betekent dit dat je je dus op coole, destructieve wijze door een level kunt 'snijden'. Inderdaad: net als een ninja.**






projectielen terugkaatsen in de vorm van een energiebal. Het is een kleine toevoeging aan je immer groeiende arsenaal, maar het laat je je meteen dubbel zo badass voelen aangezien je dingen nu ook aan het deflecteren bent met de nauwkeurigheid van een mythische krijger. Voeg daar de tijdelijke powerups aan toe die je kunt vinden – zoals de accuraat genoemde 'Swag Blade', die als een dodelijke boemerang om je heen blijft draaien – en je vergeet af en toe gewoon dat deze game werkelijk maar twee actieknoppen nodig heeft.

## DON'T SHOOT THE MESSENGER!

**Wat nou als je heel hard je ninjafix nodig hebt, maar je geïnteresseerd bent in zowel Cyber Shadow als het vergelijkbaar ogende The Messenger (2018)? Nou, besef dan dat de twee titels, ondanks hun vele overeenkomsten, zeer uiteenlopende producten zijn. Dit komt voornamelijk omdat Cyber Shadow z'n best doet om 'gewoon' een zo sterk mogelijke, moderne variant te zijn op Ninja Gaiden, terwijl The Messenger stiekem een subversievere ervaring wil zijn. Uniek aan The Messenger is bijvoorbeeld het feit dat de tweede helft van de game géén verzameling lineaire levels meer is, zoals de eerste helft, maar een plotselinge metroidvania die door middel van backtracking verkend moet worden. Ook schakelt de game dan geregeld tussen 8-bit en 16-bit graphics; een opzienbarende visuele gimmick. Cyber Shadow, daarentegen, is veel meer rechttoe-rechtaan: het is een lineaire game, bestaande uit losse (doch herspeelbare) levels, waarin je gameplay-opties langzaam steeds uitgebreider en diepgaander worden. Persoonlijk prefereer ik de krachtige focus van Cyber Shadow net iets boven de onverwachtse toonverschuivingen van The Messenger, maar beide games zijn je geld meer dan waard als je onvervalste ninja-actie wil!**




Oh, en had ik al gezegd dat Cyber Shadow ondertussen ook nog baadt in lekker duistere cyberpunk-esthetiek? Je bestuurt namelijk niet zomaar een ninja, nee, je bestuurt een cybernetische ninja waar een menselijk bewustzijn inzit. Robots én ninja's! Het is bijna onmogelijk voor Cyber Shadow om nog videogameriger te zijn dan het al is.

### Klieren

Het is belangrijk om even te benadrukken dat de 8-bit-essentie van Cyber Shadow veel meer is dan een poging om de nostalgieklieren te melken. Dit zijn games waarbij precisie belangrijk is en waarbij elke input telt, en dat komt nou eenmaal beter tot z'n recht in 2D, waarbij het verschil tussen een succesvolle sprong en de dood soms een enkele pixel is. En dat is heerlijk voor puristen als ikzelf, die de kwaliteit van een videogame meten aan de hand van hoeveel het je daadwerkelijk laat spelen, maar voor anderen kan het wellicht iets té oubollig overkomen. Ten slotte moet het ook even gezegd worden dat Cyber Shadow niet bepaald het toppunt is van originaliteit. In een wereld waarin je vaak moet kiezen tussen nieuwe dingen doen of goede dingen doen, kiest Cyber Shadow overduidelijk voor dat laatste. Je hebt dit soort games al tig keer gespeeld... maar zelden zo strak!

**SCORE 82**

De een z'n ouderwets is de ander z'n tijdloos, en voor mij is Cyber Shadow vooral dat laatste. Robots door midden klieven terwijl je tegen muren aanspringt wordt namelijk nooit oud, en is exact het type spul waar epische videogames van gemaakt zijn.

SAMUEL



Je bent een kleine acht uur bezig met je (eerste?) doorloop.

**8+ UREN**




**BASICS**
2D-PLATFORMER
MECHANICAL HEAD STUDIOS/ YACHT CLUB GAMES
1 SPELER
OUT NOW

THE MEDIUM

# PLEZIER VS BETEKENIS:

**De spanning is om te snijden wat The Medium betreft, maar niet zozeer ín de game. Er is meer onrust omtrént deze titel. De nieuwe van Bloober Team is namelijk de eerste, echte Xbox Series X/S-'exclusive', en dus neemt Wouter de game, eh, net zo serieus als alle andere reviews?**

'Hi! We're here to scare you and make you think about life choices!' is het credo van Bloober Team, de ontwikkelaar van The Medium. Dat klinkt niet enorm gezellig, en Observer, Layers of Fear en Blair Witch zijn dan ook niet heppie Mario's en gezellige Viva Piñata's van games. Ook in The Medium is het duidelijk dat Bloober je niet per se een leuke tijd wil laten bleven, maar vooral van de boodschap is. Eentje die benadrukt wordt door indrukwekkende beelden, een sfeer die aanvoelt als dikke vloeistof en veel symboliek in zowel de gameplay als het beeldwerk.

## Onheilige spawn

The Medium voelt een beetje alsof Silent Hill: The Room en The Evil Within een onheilige batspartij hebben gehad en in een bloederige bevalling een redelijk mak kind kuit geschoten hebben. Het middelpunt van deze horror-spawn is het bovennatuurlijke mysterie dat langzaamaan opgehelderd wordt naarmate de game vordert, maar de weg daarnaar toe is eentje waarop ik zowel geïntrigeerd, verward, geïrriteerd als verveeld was, in afwisselende mate. Soms is The Medium prachtig, met z'n sinistere omgevingen waarin je zo nu en doen een aardig puzzeltje voorgeschoteld krijgt. Soms is het een innovatieve game, met de splitscreen-gameplay waarin Marianne zich gelijktijdig in de echte wereld en die van de geesten bevindt.

## ZELFDE ONTWIKKELAAR, HARDERE AANRADER



Ook speelbaar op de Xbox, ook van Bloober Team, en wat mij betreft een hardere aanrader dan The Medium, is Observer. Ik zei over deze game, met Rutger Hauer in de hoofdrol, het volgende in mijn review: "Observer zit vol met verontrustende beelden, geluiden en gesprekken, elementen die samen een mysterie vormen dat flink onder je huid gaat zitten." En de System Redux-versie, waarmee de game grafisch flink is aangepakt, maakt 'm er def niet slechter op!



# WIE WINT?!



De Medium, elke werkdag om 20.00 uur op SBS6.




**"Het lijkt regelmatig alsof Bloober Team niet helemaal weet hoe ze deze boodschap moeten overbrengen in een spel."**

Iets wat een mini-kraakje van het brein kan opleveren.

## Meer dan medium frustratie

Maar helaas zijn er ook de momenten van frustratie, als de best wel coole hoofdrolspeelster Marianne achterna gezeten wordt door een of andere monster-spookfreak en je doormiddel van trial-&-error-gameplay uit z'n klauwen moet zien te blijven. Of als je door de vaak mooie, door een fixed camera weergegeven omgevingen klungelt op zoek naar het item, of de doorgang, die je eindelijk verder helpt in de game, en het net even te lang duurt allemaal. Vast blijven zitten in de omgeving en glitches in de vorm van veelkleurige stippen die in beeld blijven flitsen alsof het fucking Kerst is helpen overigens ook niet om mijn humeur te verbeteren. Toch heeft het z'n momenten en is het best een aanrader als je het geduld hebt om een niet meer dan prima verhaal semi-spelenderwijs te beleven, terwijl je van de vaak rake sfeer geniet en je regelmatig verbluft bent door de mooie schermen die als setting dienen.

## Spannende Exclusive?

Dit is geen actiegame, The Medium is niet constant enerverend en houdt je al helemaal niet zachtjes bij je handje terwijl je door een bloemenweide huppelt. Maar het heeft wel iets te zeggen met zijn schimmige presentatie en zinnebeeldige onzin, hoewel het regelmatig lijkt alsof Bloober Team niet helemaal weet hoe ze deze boodschap moeten overbrengen in een spel. The Medium lijkt af en toe zoekende te zijn naar hoe het tegelijkertijd zinvol en entertainend kan zijn, waarbij dat laatste veelal het onderspit moet delven. Soms moet een game gewoon leuk doen, dan doet het al interessant genoeg, maar Bloober Team lijkt af en toe te vergeten, of niet te kunnen bieden. Helaas is het niet de Xbox-'exclusive' (ook speelbaar op PC, vandaar de aanhalingstekens) waar we elkaar allemaal huilend van geluk van in de armen gaan vallen, maar is freaky je ding, jij freak, dan val je je hier als Gamepass-eigenaar in ieder geval geen buil aan, met The Medium z'n acht uurtjes – waarvan er minstens een drietal prima vermaak zijn.




SCORE 66

Meer dan een allegorisch allegaartje, maar niet veel. The Medium laat je een interessant, gelaagd mysterie ontrafelen, maar heel vermakelijk kan ik het geheel niet noemen.

WOUTER



Ik had in 8 uur genoeg gewandeld en gezocht om het einde te halen, maar blijkbaar was dat redelijk... snel? Ik... snel?

8-10 UREN




**BASICS**

SURVIVAL-HORROR
BLOOBER TEAM/MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

## LITTLE NIGHTMARES 2

# KLEINE NACHTMERRIES WOR

**Als een game getiteld The Medium middelmatige horror oplevert, dan mogen we van een game genaamd Little Nightmares 2 al helemaal weinig verwachten. Die logica blijkt gelukkig even absurd als de wereld waar Marvin net een paar uur doorheen heeft gerend en een schone, doch bezwete onderbroek aan overhield.**

REVIEW

PS4 | XBOX ONE | SWITCH | PC

**"Little Nightmares 2 is niet poep-in-je-broek-horror, het is eerder plak-aan-je-zak-horror."**

Als ik nu mijn broek naar beneden trek zal je geen bruine vlekken bespeuren. Aan de ene kant omdat je waarschijnlijk te druk bezig bent met het verwerken van een kersvers trauma over een halfnaakte eindredacteur mid-lockdown, aan de andere kant omdat de horrorgame in kwestie helemaal niet zo eng is.

Little Nightmares 2 is namelijk niet poep-in-je-broek-horror, het is eerder plak-aan-je-zak-horror. Het soort waar je wel een naar onderbuikgevoel bij hebt, maar die tegelijkertijd aanvoelt als een akelig mooie koortsdroom van Sneeuwwitje, of uhh... een van de Zeven Dwergen.

### Sprookjesachtig

Die vergelijking is makkelijk gemaakt, want in Little Nightmares 2 loop je als een klein jochie door een wereld gevuld met groteske volwassenen. Via aardig uitgewerkte platformgameplay ontwijk je een schooljuf met een uitschuifbare nek, een moddervette crematoriummedewerker die aan het plafond hangt, tig zielloze mensen die zich vrij letterlijk blind staren op televisies, en nog meer van dit soort boven je uit torende vijanden. Het zijn wandelende karikaturen, met uitvergrote lichaamsdelen en vaak ook een smerige, al dan niet bloederige twist.

Wat dat betreft bouwt Little Nightmares 2 vrolijk voort op z'n voorganger. En net als in z'n voorganger zijn al die groteske volwassenen onderdeel van een absurde kijk op onze eigen wereld. Vol torende gebouwen, vervormde interieurs en fucked up versies van alledaagse objecten. Te midden van al die bizarre shit loopt Mono, een klein jochie die niets liever wil dan overleven en waarschijnlijk even weinig snapt van alle bizarre tafe-






**weetje • weetje**

***Er zitten twee soorten collectibles in de levels: hoedjes die Mono kan opzetten, en glitchy schimmen van kids die je alleen vindt als je elk hoekje van de gamewereld uitpluist.***

# DEN GROOT

relen die hij aanschouwt als wij. Die simpele drijfveer, in combinatie met enkele rustmomentjes waar de kinderlijke onschuldigheid van afspat, geeft het geheel een unieke, sprookjesachtige sfeer.

## Blabla

Waar het met de world building en sfeer net als in de vorige game meer dan goed zit – misschien wel beter, nu we meer van die wereld te zien en te weten krijgen –, zijn de minder overtuigende platform-elementen en een focus op trial-&-error-gameplay helaas ook terug. Want Mono zal doodgaan, en vaak ook. Om de vijf meter lijkt wel een checkpoint te zitten, en dat is niet heel gek in een spelwereld die gevuld is met vrijwel onzichtbare boobytraps en andere instadeath-instinkers. Eén foute stap is vaak fataal, wat het des te frustrerender maakt dat Mono zich soms erg moeilijk laat besturen.

Het is begrijpelijk dat je in zo'n game niet perfect controle over het kleine manneke hebt, dat past ook wel bij de schijnbaar onmogelijke opgave die voor Mono ligt. Maar in de meeste games leer je met zoiets omgaan, terwijl de camerahoeken in Little Nightmares 2 het platformwerk soms schier onmogelijk maken. Zo loop je iets te vaak tegen muren en objecten aan, wat zeker in de vele achtervolgingsscènes ronduit vervelend is. Ja, je start dan vaak enkele meters voor het punt waar Mono stierf, maar dit (gebrek aan) tempo is niet voor iedereen weggelegd.

**weetje • weetje**

*Een next-gen-versie komt later dit jaar uit. Het is nog onbekend hoe die zal afwijken van de huidige versie.*

## Nieuwe streken

Gelukkig zorgt ontwikkelaar Tarsier Studios voor meer afwisseling in de flow van de game door nieuwe soorten vijanden, een vorm van combat en twee bruikbare items toe te voegen. Wat betreft de combat is het echter ook weer vooral een kwestie van trial & error: Mono kan een grote hamer of iets dergelijks achter zich aanslepen en langzaam een aanval uitvoeren, wat goed getimed moet worden. Iets te laat, en hij gaat dood. Op zich prima, maar het zorgt weer voor een hoop herhaling als je bijvoorbeeld oog in oog staat met vijf vijanden.

De twee bruikbare items, een zaklantaarn en een afstandsbediening, zijn leuker gevonden. Vooral de zaklantaarn leverde enkele momenten op waar m'n hart sneller van ging kloppen. Een donkere opslagruimte vol (pas)poppen die achter Mono aan rennen en alleen stoppen als ze in het licht staan: dat is toch wel een situatie waar het (bal)zweet van uitbreekt. Little Nightmares 2 zit gelukkig nog vol van dat soort momenten, genoeg om de ietwat saaie platform-stukjes door gure, monotone omgevingen en de frustrerende combat en camerahoeken mee goed te maken.




## Schilderachtig lelijk

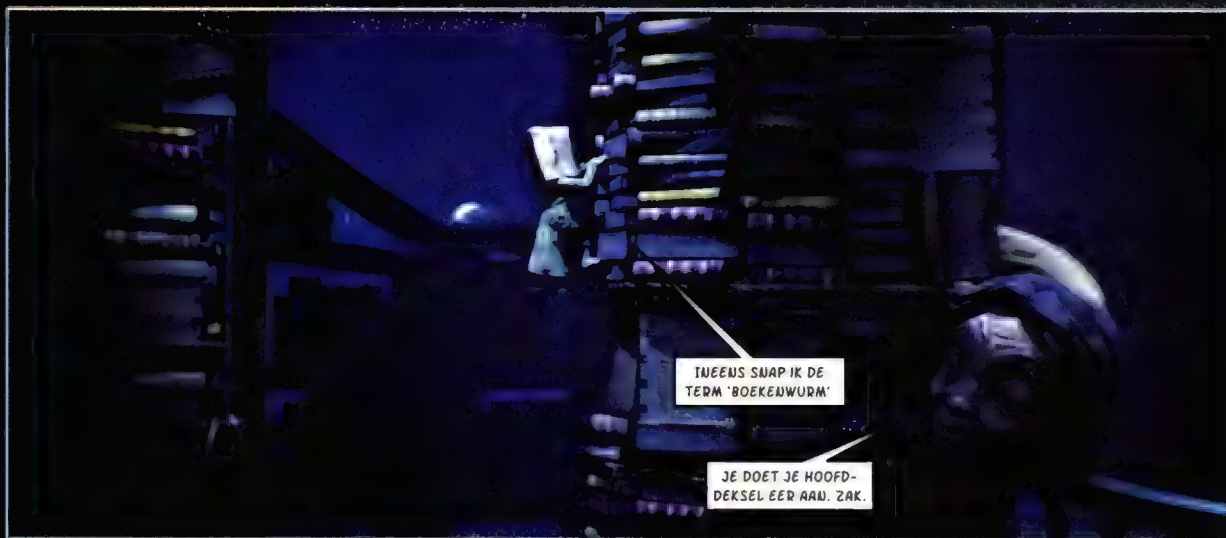
Over die camera gesproken: het is raar dat die soms voor frustratie zorgt, want over het algemeen lijkt er héél goed na te zijn gedacht over z'n dynamiek. Er zit wat dat betreft een heerlijke flow in de game; door speels in- of uit te zoomen terwijl jij gewoon aan het rondlopen bent wordt de focus slim verlegd naar interessante wezens en gigantische constructies, en blijf je geboeid naar het scherm kijken. Je voelt je daardoor klein en onmachtig, als een weerloos jochie in een wereld die jou het liefst opvreet. Puik werk.

Tel daar bij een paar prachtige, foeilelijke scenes – heerlijk toch, die ogenschijnlijke tegenstrijdigheid in dit soort horror? – en een animatiefilmwaardige productie, en je hebt een game die nog wel even op je netvlies gebrand blijft. Nee, de gameplay is niet de reden dat ik Little Nightmares 2 zo tof vind en uitkijk naar een volgend deel, die wereld blijft gewoon verdomd boeiend en mooi.

## Gedeelde smart

Naast de vertrouwde, maar beter uitgewerkte esthetiek ben ik ook erg te spreken over het uhh... verhaal, als je dat zo wilt noemen. Alles blijft lekker vaag en surrealistisch, maar omdat Mono vergezeld wordt door een ander kind raakte Little Nightmares 2 me harder in de feels dan z'n voorganger. Deze (nog) mysterieuze kid is handig bij puzzels, maar het is de relatie tussen de twee die iets aan de Little Nightmare-formule toevoegt en een zekere urgentie aan hun ontsnappingstocht geeft. Met de rechtertrigger kun je ze zelfs handjes laten vasthouden, wat het alleen maar schattiger maakt. En hartverscheurender, als er iets dreigt fout te gaan...

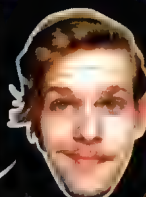
Mede door hun band is het einde van de game een stuk gedenkwaardiger dan die van deel 1. De climax is erg tof en tegelijkertijd moeilijk om te aanschouwen, maar dat is juist de kracht van Little Nightmares 2. Aan de ene kan is het zó mooi, aan de andere kant is het zó fucked up. Een unieke, aangrijpende achtbaanrit van pakweg acht uurtjes, en dat voor maar 35 euro bij launch. Daar wil ik wel meer van. Al mag Tarsier Studios nog even goed naar de gameplay kijken voor ze met het vervolg komen. Dan was ik in de tussentijd m'n onderbroek even. ✪




**SCORE 78**

Little Nightmares 2 is een uniek hoogtepuntje in een vlak gamelandschap dat hard toe is aan interessante horrorgames. Een grotesk sprookje dat je van begin tot eind met je oogballen aan het scherm geplakt houd, maar helaas ook frustrerende gameplay-elementen van zijn voorganger overneemt.

MARVIN



Als je alle collectibles verzamelt ben je in 10 uurtjes wel klaar.

**8 UREN**



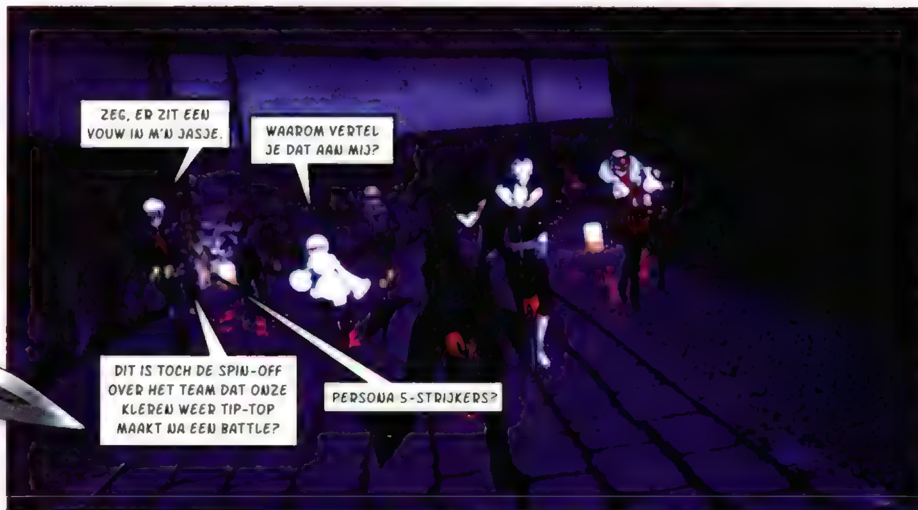

**BASICS**

2D-PLATFORMER/HORROR
TARSIER STUDIOS/BANDAI NAMCO
1 SPELER
OUT NOW

# PERSONA 5 STRIKERS
# SHIN MEGAMI WARRIORS



**Toen Samuel voor de eerste keer in aanraking kwam met Dynasty Warriors, een serie over historische Chinese veldslagen, had hij nooit verwacht dat het jaren later gecombineerd zou worden met een franchise over Japanse tieners die demonen rekruteren. Prachtig hè, crossovers?**




REVIEW
PS4 SWITCH PC

Het musou-genre is een prachtig iets geworden. Want er is bijna niemand meer die tegenwoordig nog Dynasty Warriors speelt, maar als blauwdruk voor intense hack-&-slash-spin-offs binnen bekende franchises is het perfect. Mijn favoriete voorbeelden daarvan zijn Hyrule Warriors en One Piece: Pirate Warriors; de eerste omdat het een liefdesbrief is aan de gehele Zelda-franchise, de tweede omdat het de over de top actie van de One Piece-anime zo goed uit de verf laat komen. Persona 5 Strikers is een nieuw musou-hoogtepunt, mede omdat het véél meer weet te zijn dan slechts 'Dynasty Warriors in een Persona-jasje'. Wie dus denkt Strikers button-bashend uit te kunnen spelen, zit er flink naast; ondanks dat de combat volledig in real-time is, moet je toch volledig gebruik maken van de meer turn-based Persona-conventies om de vijandelijke chaos te ontstijgen.

**"Persona 5 Strikers is een nieuw musou-hoogtepunt, mede omdat het véél meer weet te zijn dan slechts 'Dynasty Warriors in een Persona-jasje'."**

## DE LEERLING IS DE MEESTER GEWORDEN

**Voor wie de subtitel van deze review niet snapt: Persona 5 is onderdeel van een grotere franchise genaamd Shin Megami Tensei. 'MegaTen', zoals het liefkozend door fans wordt genoemd, is dus niet alleen een serie bikkelharde, occulte dungeoncrawlers – waarvan het vijfde hoofddeel hopelijk dit jaar nog voor de Switch verschijnt – maar ook de verzamelnaam voor een absurde hoeveelheid spin-off-series. Zo heb je onder andere de tactische Devil Survivor-games, het Pokémon-achtige DemiKids, de fantasy-reeks Last Bible, het scifi-tweeluik Digital Devil Saga, relatie-puzzelgame Catherine en Fire Emblem-crossover Tokyo Mirage Sessions. Allemaal zijn het Shin Megami Tensei-games. Zo ook dus de vele Persona-titels, die het typische MegaTen-dungeoncrawlen en vechten tegen demonen combineren met een Japanse middelbare-school-simulator. Je hoeft je echter niet te schamen als je als Persona-fan geen flauw idee had dat je eigenlijk spin-offs zat te spelen, want sinds Persona 4 Golden zijn de woorden 'Shin Megami Tensei' niet meer boven op de voorkant van Persona-hoezen te vinden. Waarom? Simpelweg omdat Persona als merk tegenwoordig vele malen populairder is dan de 'moederfranchise' waar het uit voortgekomen is! Geen kleine prestatie.**




### Hete bliksem

Ja, je kunt nog steeds basisaanvallen uitvoeren door twee aanvalsknoppen af te wisselen, maar het wordt pas echt interessant zodra je de rechtertrigger indrukt. Daarmee stop je tijd en roep je een van je titulaire persona's (lees: demonen) op, om er vervolgens vernietigende magische



spreuken mee te ontketenen. En dit ga je nodig hebben, want net als in Persona 5 bestaat elke spreuk, à la Pokémon, uit een element zoals bliksem of vuur, waar vijandelijke persona's zwak voor kunnen zijn. Heb je gebruik weten te maken van die zwakte door de juiste spreuk te gebruiken en een persona daarmee tot z'n knieën te brengen? Dan kun je een vernietigende All-Out Attack uitvoeren die ook alle andere vijanden in dezelfde omgeving keiharde schade berokkend. Deze combinatie van real-time hack-&-slash-combat en het (uit een menuutje) kiezen van magie, werkt zo goed dat het bijna niet eens meer aanvoelt als musou, en meer doet denken aan de combat van bijvoorbeeld een moderne Final Fantasy.




## Flair

De combat in Strikers is dus een uiterst bevredigende loop van gezichtsloze vijanden verslaan met normale aanvallen, grote groepen van de kaart vegen met speciale aanvallen, en op tactische wijze persona's en hun magische spreuken inzetten om grotere vijanden, bazen en alles daar omheen omver te blazen. Shit werkt als een tierelier, en is vaak zelfs nog bevredigender dan de uitstekende turn-based-combat van de 'vanille' Persona 5. Combineer dat met de prachtige, Persona 5-waardige productiewaardes, en je snapt waarom je dit als een officieel vervolg mag zien. Want ondanks dat het verhaal in andere Persona-spin-offs (zoals vechtgame Persona 4 Arena) verteld werd door middel van statische plaatjes, wordt het plot in Strikers met bijna evenveel liefde en geanimeerde flair uit de doeken gedaan als in het origineel.

## Gymleraar

Toegegeven, een van de redenen dat ondergetekende zo goed gaat op Strikers is omdat de nadruk hier dus veel heftiger ligt op de combat dan op de andere aspecten van Persona. En persoonlijk heb ik het dungeon-crawlen altijd vele malen leuker gevonden dan het dating-sim-achtige sociale aspect van de serie, waarbij je door Tokio loopt, bijbaantjes neemt, afspreekt met je vrienden, etc. Die elementen zijn in Strikers nauwelijks aanwezig en drastisch verminderd, dus afhankelijk van waar je voorkeur naar uitgaat in een Persona-game zal Strikers je helemaal omver blazen of 'slechts' vermaken. Ook is Strikers een wat luchtigere game dan zijn voorganger: waar je in Persona 5 moest vechten tegen bijvoorbeeld de demonische weerspiegeling van een gymleraar die zijn leerlingen seksueel misbruikte, moet je het hier opnemen tegen o.a. een popster die mensen op mysterieuze wijze manipuleert om superfans te worden. En dat verschilt nogal qua impact. Maar één ding staat buiten kuif: wat een simpele spin-off had moeten zijn, mag gezien worden als het officiële tweede hoofdstuk van de stijlvolste game ooit gemaakt!






### VOOR OP EEN REGENACHTIGE ZONDAG OF TIEN

**Heb je Persona 5 (Royal) kapot gespeeld, en heb je zin in Persona 5 Strikers omdat je niet genoeg kunt krijgen van de avonturen van de Phantom Thieves? Dan heb ik goed nieuws voor je, want er is nog véél meer sterke Persona 5-media te vinden! Zoals de crimineel ondergewaardeerde 3DS-titel Persona Q2: New Cinema Labyrinth, waarin de cast van Persona 5 z'n krachten bundelt met die van Persona 3 en 4. Nog een aanrader is Persona 5: Dancing in Starlight: een rhythm-action-game voor de PS4 en Vita waarin o.a. de swingende soundtrack van Persona 5 centraal staat. En heb je een Switch met Super Smash Bros. Ultimate? Dan ben je het stiekem verplicht om het DLC-personage Joker te halen, want de Persona 5-protagonist is een van de beste vechters in de hele game. En wil je vooral meer van het verhaal? Dan is het de moeite waard om de Persona 5-manga én anime (Persona 5: The Animation) te checken, die beide het plot van de game op prachtig getekende wijze herinterpreteren. Ten slotte wil ik jullie de musical, Persona 5 The Stage, ook niet onthouden, die – pro tip – in z'n volledigheid op YouTube te vinden is.**



SCORE **84**

De charme van Persona 5 + de demonen van Shin Megami Tensei + de intense hack-&-slash-actie van musou = een verdomd sterk vervolg. Want tegen alle verwachtingen in, is dat exact wat Strikers is: Persona 5-2!

SAMUEL



Je bent toch wel een uurtje of 40 bezig, wil je alles gezien hebben.

40 UREN




**BASICS**

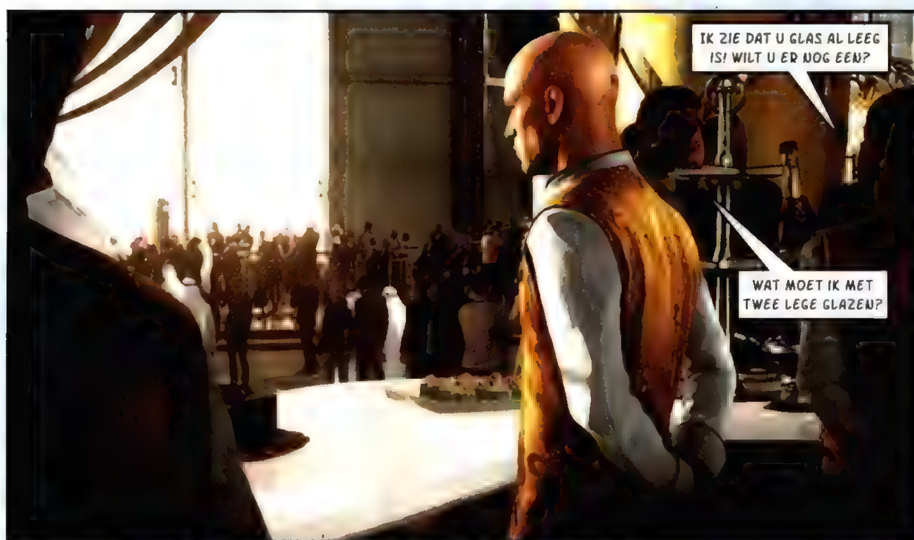
HACK & SLASH/MUSOU
OMEGA FORCE/P-STUDIO
1 SPELER
OUT NOW

# HITMAN 3
# MOORDSIMULATOR DELUXE

**2021 wordt afgetrapt met een knaller. Of een sluiper – het is maar net hoe je de game zelf speelt, natuurlijk. Is het einde van de 'world of assassination'-trilogie meer van hetzelfde, of is Hitman 3 een niet te missen klassieker die aan het einde van dit jaar hoog in onze GOTY-lijstjes staat?**



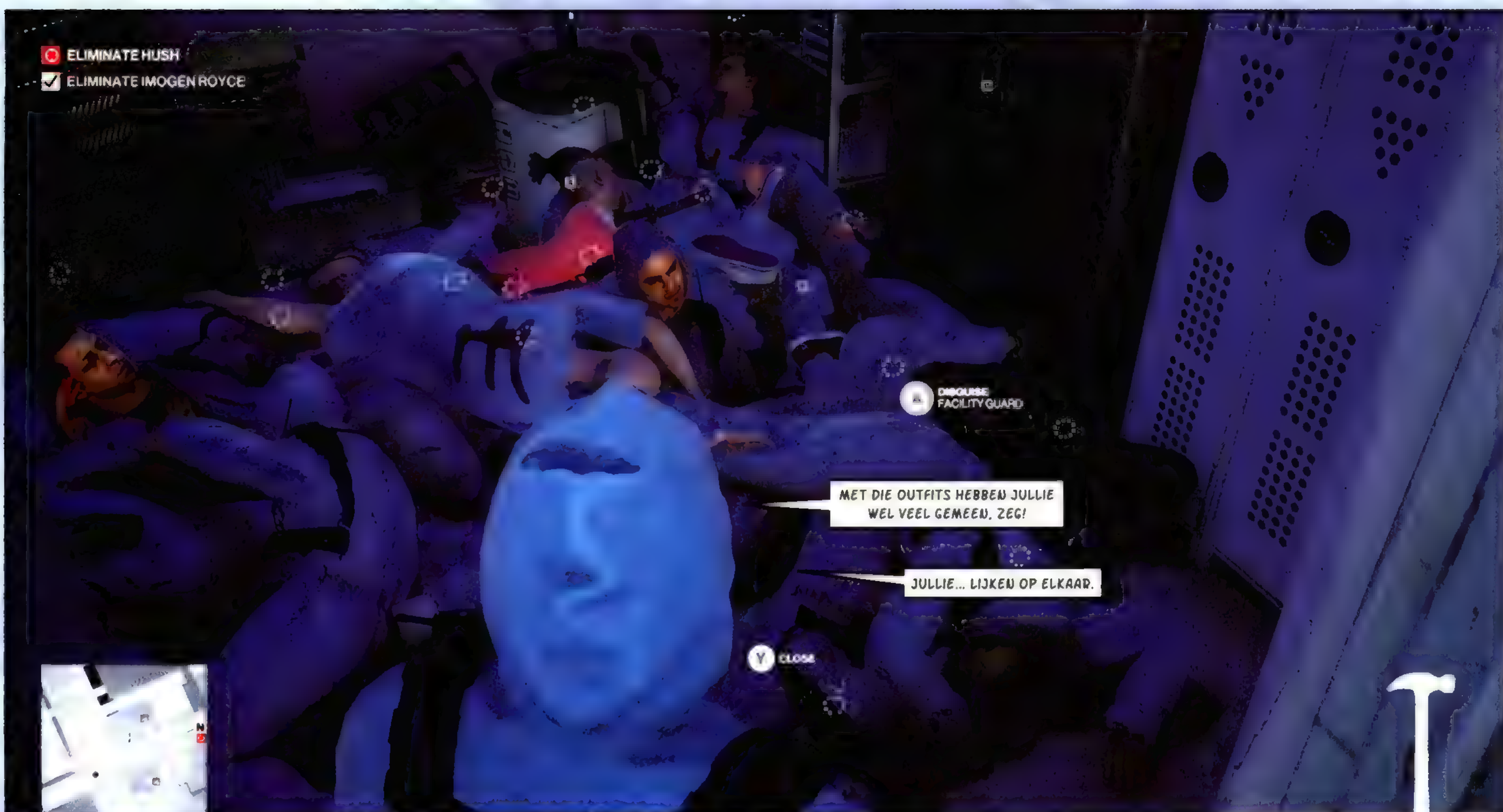
Het is geen geheim dat ik de Hitman-franchise een warm hart toedraag. Elke game heb ik compleet uitgewoond en zelfs van de (volgens sommigen) mindere delen heb ik hard genoten. Het lijkt ook wel of de serie is meegegroeid met mijn leven, want door rondrennende kids en een veertigurige werkweek is het recreatief spelen van games vooral beperkt tot in de avonduren. Helaas zit nachten doorhalen er ook niet meer bij.
Het is dan ook ideaal om in een sessie van zo'n twee uur een level van Hitman door te spelen. Je begint met een video en een klein beetje verhaal, voert je missie uit en sluit 'm af met een video en een klein beetje verhaal. Dit herhaal je zo een gehele week en dan heb je de game uitgespeeld. De week daarna doe je nog een keer precies hetzelfde, alleen dan met een andere speelstijl of andere missies. Dit werkt al jaren zo met de Hitman-games en zo zou je dit derde deel ook weer kunnen spelen. Hitman 3 verschilt dan ook bijna niet van zijn voorgangers. En dat is eigenlijk helemaal niet zo erg!




**"Er is zoveel te ontdekken, zien, horen en doen in de verschillende maps..."**

## Knives out

Ook in Hitman 3 begint elke missie hetzelfde: je loopt een map binnen en wordt meteen overrompeld door de schaal, meerdere lagen en het detail in de levels. In totaal zijn dat er dit keer zes. Dat klinkt misschien als weinig, alleen doe je jezelf en de game enorm tekort als je ze maar één enkele keer doorloopt. Er is zoveel te ontdekken, zien, horen en doen in de verschillende maps, dat je uren kunt verdwalen in alleen al het Dartmoor-level.
Dartmoor is meteen ook mijn favoriete level van dit deel, want in dit Engelse landhuis loopt niet alleen je target rond, er is voordat je ook maar één voet op het enorme terrein hebt gezet al een moord gepleegd. Je kunt er voor kiezen om deze moord als privédetective op te lossen, of via andere verhaalmissies dichtbij de target zien te komen. Ik raad je in ieder geval van harte aan om jezelf minstens een keer als privédetective voor te doen. Door de gesprekken met de verschillende familieleden komt de




## HITMAN IN VR

**Hitman 3 is via de PlayStation VR-headset volledig in virtual reality te spelen. Heb je Hitman 1 en 2 ook voor de PS4, dan kun je ook alle levels uit die games in VR checken. We hebben dit op moment van schrijven echter niet kunnen checken, dus daar komen we later nog op terug.**

game nog meer tot leven en krijgen de anders zo inwisselbare NPC's meer inhoud. Tegen het einde van deze missie ga je misschien wel twijfelen of je de moordenaar überhaupt bekend moet maken...

## Toch jammer

Ook de andere gebieden maken indruk en nodigen stuk voor stuk uit om ze nauwkeurig uit te pluizen. Natuurlijk word je daar aan het einde voor beloond en zie je ook meteen wat je misschien anders had kunnen doen om je target spectaculair naar de eeuwige jachtvelden te sturen. Toch zijn er een paar dingen die je uit de game halen. Zo reageren NPC's soms gek op bizarre situaties. Dat deden ze al in de voorgaande games, maar dat is helaas nog steeds zo. Zo knalde ik in het Dubai-level een van de targets van deze missie van zo'n vijf meter afstand vol door zijn giechel met een AK 47 (met demper, dat dan weer wel). De twee bodyguards van de beste man hadden het in eerste instantie niet door en reageerden pas toen er eentje vol op het nog warme lijk van het target ging staan. De wolkenkrabber werd niet hermetisch afgesloten, maar alleen de kamer waar dit gebeurde werd doorzocht.

Is die situatie heel erg? Nee. Maar jammer is het wel: zo gaat de spanning van deze verder solide moordsimulator er een klein beetje vanaf. Omdat je altijd online moet zijn, kun je daarnaast niet opslaan wanneer je de verbinding met de server kwijt bent. Net zo irritant is wanneer textures niet goed inladen. Zo zag ik in een wasserette de wastrommels zweven zonder omhulsel, en verscheen in een story mission een complete knop niet, die ik in had moeten drukken om verder te kunnen. Dat is jammer en in het geval van de knop zelfs game-breaking, maar de gameplay is voor de rest zo goed dat je dit ook weer zo bent vergeten, omdat je alweer een andere, misschien nog wel betere verhaalmissie aan het doen bent.

## Vergeten

Over vergeten gesproken: dat omschrijft aardig het verhaal van de game. Ik heb nooit een Hitman-game gespeeld voor het verhaal, maar het weet op geen moment een blijvende impact te maken. Aangezien dit het slotstuk van een trilogie is wordt het verhaal keurig afgesloten, maar het is echt niet nodig om de voorgaande delen gespeeld te hebben om hier van te genieten. De vorige delen worden netjes voor je samengevat aan het begin van deel drie, maar ook deze samenvatting ging er bij mij in het linkeroor in en via de rechter er direct weer uit.
De echte sterren van deze game zijn de levels, de gameplay en je eigen creativiteit die je kwijt kunt in deze moordsimulatie. Mocht je besluiten de game te gaan spelen, dan ga je ondanks bovenstaande minpunten gegarandeerd genieten. En ken je mensen die 'm ook spelen, dan heb je gelijk een goed gespreksonderwerp voor de komende weken, want iedereen beleeft de missies weer op een andere manier. Met elkaar delen hoe je een bepaalde moord hebt aangepakt is onderdeel van de lol!




**SCORE 85**

Ik heb hard zitten genieten van Hitman 3 en speel de komende weken waarschijnlijk niets anders meer, om zo elk hoekje en gaatje te kunnen ontdekken. Je merkt wel dat aan het einde van deze trilogie de rek een beetje uit het concept is en het tijd wordt voor een make-over. Desalniettemin een hele dikke afsluiter van de serie, die ongetwijfeld eind dit jaar in m'n top vijf zal staan.

MARTIN



En daarna lekker missies herspelen tot je alle mogelijkheden hebt gehad!

10+ UREN




**BASICS**

MOORDSIMULATOR
IO INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW








REVIEW

# MACHIZZLE

Zin in een leuke puzzelgame met fantastische hersenkrakers, goede VR-gameplay en het meest overbodige en bizarre verhaal in een game ooit? Dan is Machizzle een dikke aanrader!
Je hond is geslagen met een stok. Het arme beest vecht voor zijn leven en in een soort blinde paniek ga je met de hond in je armen op zoek naar hulp. Onderweg kom je een mysterieuze tempel tegen waar een stem je aanbiedt te helpen. En wat blijkt? Om je trouwe viervoeter te redden moet je puzzels oplossen! Dit is het verhaal. WTF?!

Na hard te hebben gelachen om de bizarre opzet, werd gelukkig meteen duidelijk dat de gameplay heel cool is. Je staat als speler in first person in de tempel en voor je staat een tafel met een puzzel. Het doel is simpel: je moet een balletje van punt A naar punt B zien te krijgen door de puzzel te beinvloeden. Dit doe je bijvoorbeeld door blokjes te (ver)plaatsen, zodat het balletje niet van de tafel af kan vallen, of om een bepaalde route mogelijk te maken.

Het begint simpel, maar al snel krijg je veel meer mogelijkheden in de vorm van speed-ups, jumps, magneten, teleports, en nog veel meer. Per puzzel krijg je een X aantal van dit soort hulpmiddelen die je allemaal moet gebruiken om het balletje bij de finish te krijgen. Je bent dan ook sowieso bij elke nieuwe puzzel eerst een paar minuten aan het kijken hoe je het gaat aanpakken en daarna begint de trial and error.
Want dat is het! Iedere keer als je weer wat hebt geplaatst in de puzzel laat je het balletje los om te kijken wat er gebeurt en maak je eventueel aanpassingen tot je bij het volgende obstakel komt.





Er zitten 80 puzzels in de campaign en bij pakweg nummer 40 wordt het echt lastig. Er zijn zoveel variaties en mogelijkheden dat je de oplossing soms gewoon simpelweg niet ziet; even stoppen en later terugkomen met een frisse kijk op de zaak, biedt vaak uitkomst.

Machizzle pakte me ontzettend en ik merkte dat ik maar bleef nadenken over de eventuele oplossing voor de puzzel waar ik op dat moment bij vast zat. Vanzelf visualiseerde ik de puzzel in m'n gedachte en kwam ik zo met nieuwe ideeën om te proberen. Ook nu moet ik nog een paar puzzels overmeesteren, en ik blijf er maar over nadenken. Ik snap nog geen ene reet van hoe ik die laatste puzzels moet aanpakken, maar het gaat me verdomme lukken!
En het mooiste is misschien nog wel dat er een editor in de game zit, waarmee je zelf puzzels kunt maken en die kunt delen met de community. Hierdoor kan je haast oneindig nieuwe puzzels downloaden, mocht je er na 80 stuks nog steeds geen genoeg van hebben.
Tot slot nog even een speciale vermelding voor de speelbaarheid van Machizzle. Je kunt in VR de puz-

# OCULUS QUEST 3 IN ONTWIKKELING

Er waren afgelopen maand niet zoveel bijzondere VR-gamereleases, maar Mark Zuckerberg, Mr. Facebook himself, verraste iedereen door nu al te laten weten dat er hard wordt gewerkt aan de Oculus Quest 3. Holy shit, doe eens ff rustig, Mark!

De Quest 2 is pas een paar maanden beschikbaar, maar achter de schermen is de ontwikkeling van de volgende VR-headset al in volle gang. Mark heeft nog geen details gegeven, maar liet wel weten dat de Quest 3 onderdeel wordt van hetzelfde ecosysteem als de andere Quest-headsets, waarbij alle games speelbaar blijven.

Door deze onthulling is het duidelijker dan ooit dat de techniek achter VR grote stappen maakt en Facebook de Quest meer ziet als een smartphone, met ieder jaar een nieuwe model, dan een console met een cyclus van een aantal jaar. Of dat goed is voor de consument weet ik niet, maar VR wordt op deze manier wel hard gepusht!

Er gaan overigens ook geruchten dat Facebook toch weer werkt aan een super high-end VR-headset, die alleen te gebruiken is op de PC. Dit is opmerkelijk, aangezien Facebook laatst juist liet weten de Oculus Rift te laten vallen, om zich op de Quest 2 te gaan focussen.









zels van alle kanten bekijken en met je handen plaats je zonder problemen alle blokjes en dergelijke exact waar je ze hebben wil. Je kunt daarnaast de tafel heel gemakkelijk draaien, zodat je jezelf nooit fysiek hoeft te verplaatsen. Je kunt deze game dan ook rustig zittend spelen en er is van kotsen door motion helemaal geen sprake.

Machizzle is dus een dikke aanrader voor liefhebbers van dit soort breinbrekende games, voor zowel nieuwkomers als VR-gevorderden! Alleen dat rare verhaal joh, daar denk ik helaas ook nog steeds over na. ✖

**SCORE:**



**KOTSGEHALTE:**

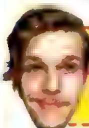




# OOK GESPEELD

## ER WAS EVEN SNEEUW DUS DE KOMENDE VIER MAANDEN GAAN WE NIET NAAR BUITEN

## NIGREMANSIE, DATS EEN CONST DIE GHENOECHELIJCK ES



**Titel:** **Sword of the Necromancer**
**Platform:** PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
**Prijs:** 14,99

Nee, bij het schrijven van de titel van dit stukje had ik niet ineens een beroerte, ik citeer een Middelnederlandse tekst genaamd Mariken van Nieumeghen. Ja, het onderdeel van mijn studie Nederlandse Taal en Cultuur waar ik destijds de meeste haat voor voelde. Want **zelfs dát was nog interessanter dan Sword of the Necromancer.** De 'necromantie' in het verhaal van Mariken ging meer over het oproepen van demonen, terwijl de hoofdpersoon in Sword of the Necromancer vooral haar liefje weer tot leven wil wekken. Gaap.





Dit doe je in een tamelijk saaie 2D-dungeon, waar je je met een handjevol wapens een weg doorheen baant. Bijna alles wat in de game zit heb je ergens anders al beter uitgevoerd zien worden, dus ik kan Sword of the Necromancer niet echt aanraden. Toch zijn er wel een paar pluspuntjes; **het pixelachtige design is redelijk charmant** en sommige vijanden zijn wel leuk vormgegeven. Ook dé gimmick van de game is best tof: je kunt na het verslaan van een vijand hem aan je inventory toevoegen en ´m summonen om jou te helpen vechten tot ´ie zelf het loodje legt. Hee, toch nog een beetje het gevoel alsof ik demonen oproep!

**SCORE:**



## DAT KAN GODDELIJKER!



**Titel:** **Immortals Fenyx Rising: A New God**
**Platform:** PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
**Prijs:** 14,99

Je boi Fenyx-fan is terug om voor een tweede opeenvolgende maand zijn favoriete Ubi-game te promoten, en dit keer omdat de eerste DLC voor de Grieks-'Komedie'-open-wereld-game is uitgekomen: A New God. **Het is het beginstuk van een drieluik aan additionele content**, en hierin ontdekt Fenyx dat hij/zij dan wel een (SPOILER voor het einde van de main game) Godheid is geworden, maar nog niet klaar is om zich bij het Pantheon te voegen. Speel A New God dus maar niet voordat je de basis-IFR – wow, de kutste gametitel ooit heeft ook de minst sexy afkorting evah – hebt uitgespeeld, want hoewel het lot van Fenyx nogal voorspelbaar is, kan je daar natuurlijk beter spelenderwijs achter komen. Het komt er in ieder geval op neer dat de antagonist van Immortals Fenyx Rising nog niet genoeg tests heeft ondergaan en ze voor deze DLC opnieuw op de proef gesteld worden. Dit keer op niet de minste locatie als het om Griekse mythologie gaat: Olympos, **het paleizencomplex van de Goden, een prachtig vormgegeven, goud en wit gekleurde Akropolis** dat overigens niet bepaald open-wereld is. Dat element van de main-game valt dus een beetje af en de focus ligt voornamelijk op de physics-based puzzels, wat op z'n zachtst gezegd niet altijd even vermakelijk is...





Het mooie aan Immortals Fenyx Rising z'n Vaults, de puzzel-/battle-dungeons van de game, vind ik dat het gebalanceerde raadsels en uitdagingen bevatten die met een beetje geduld altijd op te lossen zijn. De challenges van A New God zijn dat, mijns inziens, niet altijd en regelmatig wist ik ongevéér wat de game van me wilde, maar leek deze oplossing te lastig om logisch te zijn. **'Moet ik écht zo moeilijk doen om dit op te lossen?'** vroeg ik me regelmatig af. En dat terwijl er best leuke nieuwe puzzelelementen worden toegevoegd aan de bestaande reeks

# PLEZIER ONDERGESNEEUWD DOOR FRUSTRATIE

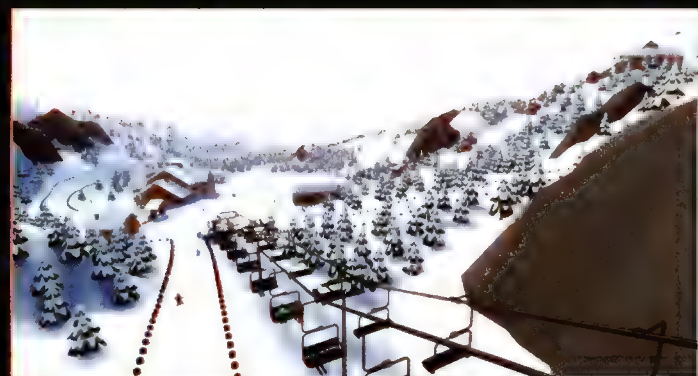


**Titel:** Snowtopia: Ski Resort Tycoon
**Platform:** PC
**Prijs:** 20,99



Wat doe je als de hele wereld onder is gesneeuwd maar je geen enkele mogelijkheid hebt om op wintersport te gaan? Juist, je downloadt de Early Access-game Snowtopia, een management-sim waarin je je eigen skiresort kunt bouwen. Terwijl je er toch lekker warmpjes bij zit. Ik ben zelf wel een fan van management-games zoals Cities Skylines en Planet Coaster, dus dit leek mij **de ideale game om de tijd mee te doden zonder kouwe tenen te krijgen.**

Snowtopia ziet er op het eerste gezicht schattiger en gelikter uit dan je van een Early Access-game zou verwachten. Het biedt dan ook zeker het wintersportvertier waar je ongetwijfeld naar snakt. Je kunt verschillende pistes bouwen, liften en drankstalletjes op tactische plekken plaatsen en je moet ervoor zorgen dat alle skiërs aan hun trekken komen. De eerste stappen zijn vermakelijk en het is verrassend ontspannend om pistes uit te stippelen waar vervolgens hele groepen mensen op af komen. De game beidt op het eerste oog ook genoeg verdieping en lijkt uitgebreid, met bijvoorbeeld de wensen van je skiërs en onderzoek naar upgrades.



Jammer genoeg begint de game **door een opstapeling van frustrerende dingetjes na anderhalf uur wel een beetje te irriteren.** Liften plaatsen blijkt soms verschrikkelijk moeilijk te zijn, en je kunt niet makkelijk dezelfde lift een upgrade geven zonder hem te vernielen en de aansluiting met je pistes te verliezen. Daarnaast missen er nog een boel features die de game echt wel kan gebruiken, zoals meer diepgang in je gasten. Er zijn geen snowboarders, er is geen veranderlijk weer of sneeuwkwaliteit, een manier om dorpjes aan elkaar te verbinden ontbreekt en onderhoud is een soort van magie. De game kan dus duidelijk nog wel wat ontwikkeling gebruiken, en hopelijk krijgt het dat ook, want de basis is tof en veelbelovend. Maar voor nu is het de 21 euro die ze er voor vragen nog niet waard.

**SCORE:**





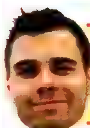
variabelen, terwijl er ook nog wat lekkere upgrades ontgrendeld kunnen worden bij het klaren ervan. Maar uiteindelijk is A New God teveel van iets dat ze niet beter hebben gemaakt, terwijl het verhaal en de exploratie zijn verwaterd tot een minimum. Deze heerlijke game verdient een goddelijkere DLC.

**OORDEEL:**


+


# TELEURSTELLEND ZEEMANSVERHAAL





**Titel:** Olija
**Platform:** PS4, Xbox One, Switch, PC
**Prijs:** 14,99

Tijdens mijn acht uur met de actieplatformer Olija wachtte ik op een kantelpunt. Een moment waarop de harpoen - **die je gooit en à la de bijl van Kratos weer terugtovert**, of ernaartoe vliegt als je iets raakt – boeiender wordt. Gewoon een variatie die iets meer doet met een anders waanzinnig functionerende, ogende en voelende mechaniek. Maar helaas komt die er maar minimaal, en ook nog eens in de laatste minuten van de game. **De gevechten in Olija zijn bijna Super Smash Bros.-waardig** en de old-skool adventure waarin dit piratenverhaal wordt verteld is goed gedaan, maar verder stelt Olija onwijs teleur.

**OORDEEL:**



# ECHT EVEN EEN ENERVERENDE EXPEDITIE



**Titel:** **Curious Expedition 2**
**Platform:** PC
**Prijs:** 34,99

Het gevoel van avontuur is iets dat vaak wordt nagebootst in games. Lange reizen, spannende verhalen en mysterie zie je overal, maar met Curious Expedition 2 is de Duitse ontwikkelaar Maschinen-Mensch **erin geslaagd om je als échte avonturier te laten voelen**. Dit komt doordat (zoals de titel al weggeeft) je daadwerkelijk op expeditie gaat. Voordat het zover is kies je eerst een roekeloze avonturier en pik je wat onstuimige crewleden op in de lokale bar. Het avontuur barst los zodra je op een eiland arriveert waar de nodige schatten moeten liggen. Je perspectief schakelt naar top-down, en dan begint je zoektocht in het onbekende. De geografie van het eiland is in eerste instantie onbekend: pas als je op verkenning gaat verdwijnt de mist die het landschap schuilhoudt. Grappig is dat al je acties aanspraak doen op je 'Sanity', je geestelijke gezondheid dus. **Aan jou de taak om je crew mentaal gezond te houden** zodat ze de wilde tocht naar de schat en terug naar het schip overleven.

Gaandeweg kom je van alles tegen, waaronder willekeurige inheemse stammen, verlaten scheepswrakken en de nodige wilde beesten. Deze verrassingen kunnen zowel goed (de stam leidt je naar hun dorp waar je kan rusten) als slecht uitpakken (je wordt plots aangevallen door wolven en verliest twee metgezellen!). **Je weet nooit wat je kan verwachten en moet vaak bijzonder lastige keuzes maken** en daar ligt de kracht van Curious Expedition 2. Bovendien is de gameplay niet gebonden aan tijd, zodat je lekker strategische plannen kan bedenken om jouw tocht tot een goed einde te laten komen. Erg tof is dat alle expedities in deze game procedureel gegenereerd worden en er dus oneindige variaties van bestemmingen zijn. Misschien dat je na het honderdste eiland alle losse puzzelstukken makkelijk herkent, maar voor de normale speler betekent dit dat Curious Expedition 2 je heel wat uurtjes zoet kan houden. De artstyle mogen we overigens niet vergeten, want **de verschillende personages en achtergronden lijken zo uit een Kuifje-strip te zijn gesprongen** dat we spontaan zin krijgen om de boekenkast in te duiken. Maar eerst nog even deze smakelijke expeditie afmaken.






**OORDEEL:**



# VOLLE MAAN, LEGE GAME



**Titel:** **Werewolf: The Apocalypse - Earthblood**
**Platform:** PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X
**Prijs:** 49,99

Samuel schreef een preview over deze game, en meestal komen titels waarvoor we de moeite nemen om er op vooruit te blikken, niet in deze rubriek terecht. Maar ondanks dat Samuel en ik geïntrigeerd waren door het idee **van een game over weerwolven, met als setting The World of Darkness, een universum vol klassieke monsters** dat sommigen kennen van tabletop-RPG's en waar ook Vampire: The Masquerade in geworteld zit, vond ik deze review niet twee pagina's waard.

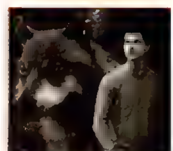
Want helaas is dit **een game die het durfde om mijn gloedjemoderne PS5 beelden op mijn 4K-tv te laten uitkakken die twee generaties geleden nog ondermaats waren**. Me door een weinig boeiend avontuur te duwen met weinig anders te doen dan het proberen te tolereren van afwisselend matige combat en repetitieve stealth.

En ja, deze lage kwaliteit is duidelijk allemaal te wijten aan een klein budget, en dus is dit resultaat op zich niet verrassend. Maar **er zijn zoveel manieren waarop dit toffe uitgangspunt een betere game had kunnen worden** – van een gestileerd uiterlijk tot een betere focus op minder gameplay-elementen – dat Werewolf: The Apocalypse - Earthblood alsnog best wel een teleurstelling is...





**OORDEEL:**



# SINTERKLAAS IN EEN STROOPWAFELMOBILE



**Titel:** **Zeepkist**
**Platform:** PC
**Prijs:** 9,99 (Early Access)



Games van eigen bodem komen we best wel eens tegen. Er zit genoeg talent in Nederland en er zit natuurlijk zelfs een AAA-studio in onze hoofdstad. Echter **komt het de laatste tijd niet vaak voor dat je gelijk doorhebt dat een game uit Nederland komt.** Met de racegame Zeepkist komt daar gelukkig verandering in. Je kan er echt niet omheen dat deze game Hollandsch is, zelfs als we de naam even zouden vergeten. In de levels kom je al genoeg windmolens, Nederlanse stoplichten en tulpen tegen, maar **je ontgrendelt ook nog eens talloze oerhollandse cosmetics voor je zeepkist en diens bestuurder.** Van de mijter van Sinterklaas tot een stroopwafelmobile; het is een heerlijk gevoel van herkenning dat wij Nederlanders sinds A2 Racer niet meer hebben gevoeld. In Zeepkist race je uiteraard met zeepkisten en dat betekent dat je vooral de zwaartekracht als jouw bondgenoot hebt. Aan jou de taak om überhaupt de finish te halen zonder aandrijving en dan het liefst ook nog eens met een goede tijd. **De gameplay van Zeepkist onderscheidt zich hiermee van andere racegames.** Grappig genoeg werkt de beperking juist goed om het geheel een extra lading spanning te geven. De levels zitten boordevol krankzinnige bochten, boosts en jumps, wat voor mening Trackmania-fan niet onbekend aanvoelt. Houd er wel rekening mee dat de game de term Early Access heel serieus neemt, want Zeepkist is nog in een heel vroeg stadium. Toch is er nu al genoeg om van te houden, mede dankzij een lekker maffe Track Editor en heuse splitscreen-multiplayer.




**OORDEEL:**



# MIJN CELLEN ZITTEN WEER VOL MET LEVEN

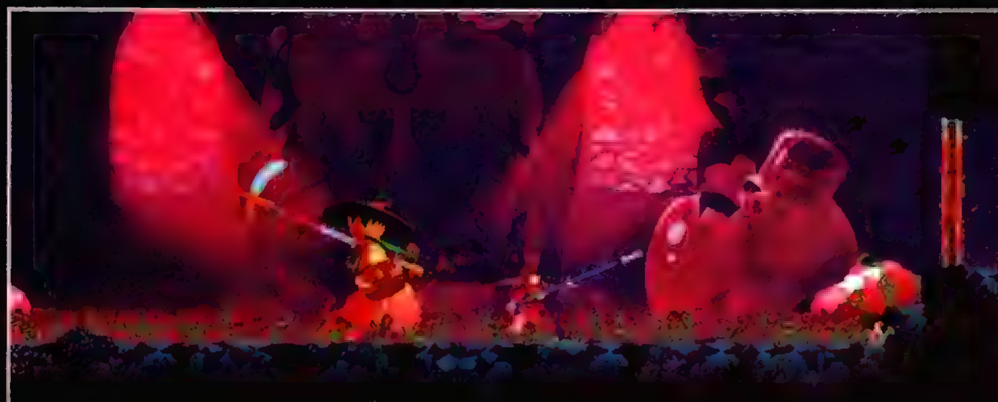


**Titel:** **Dead Cells: Fatal Falls DLC**
**Platform:** PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
**Prijs:** 4,99



Door een overvolle backlog en de tijdrovende bezigheid die World of Warcraft heet was ik bijna vergeten hoe gruwelijk goed Dead Cells is. Maar toen ik de DLC Fatal Falls kreeg aangeboden en weer in de game dook, was het alsof ik nooit afscheid had genomen. **Binnen luttele minuten vloog ik weer als een hyperactieve John Wick door de prachtige 2D-levels** en liet ik niets in mijn kielzog dan chaos en een hoop lijken. Met de Fatal Falls DLC worden drie nieuwe gebieden (alsook vijanden en nieuwe items) aan de mid-game toegevoegd, en door de roguelike insteek van de game voegt dat gelijk een hoop replay-value toe. Het is een DLC van uitersten: je gaat van een openlucht-paradijs gevuld met traps, Fractured Shrines, naar een smerig, regenachtig gebied genaamd Undying Shores en doet tussendoor ook nog even een klassiek vormgegeven Dead Cells-locatie aan in de vorm van de Mausoleum.

Hoewel **Fractured Shrines nogal irritant kan worden met z'n focus op traps** biedt het afwisseling van het normale, claustrofobische leveldesign. Ook Undying Shores bleek verdomd lastig, dankzij enkele summoners die me compleet overrompelden als er meerdere op mijn beeld verschenen. Maar je speelt deze DLC niet alleen om z'n levels en voetsoldaten, vooral ook om de items en de boss die het toevoegt. Die boss is de Scarecrow, en **het duurde langer dan ik wil toegeven om hem een kopje kleiner te maken.** Als beloning krijg je de Scarecrow's Sickles, wapens waar ik erg van kan genieten omdat je ze in een boog om je heen gooit, en dat verandert je aanpak van vijanden weer volledig. Ook zijn er nu een soort buddy-zwaard dat achter je aan zweeft (Serenade), een ziel-absorberende Ferryman's Lantern en wat meer standaard items als de Iron Staff, Cocoon en Snake Fangs te vinden. Al met al doet de Fatal Falls DLC geen opmerkelijke dingen en is het een veilige uitbreiding die geen risco's neemt, maar **veel meer had de waanzinnige roguelike-formule van Dead Cells ook niet echt nodig.** Die game was al tijdloos, en heeft nu méér content. Wat wil je nog meer voor 5 euro?



**OORDEEL:**



PU 324 LIGT 30 MAART IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAN WE THEEDRINKEN MET INDIANA JONES EN HAN SOLO.
- GAAT JURJEN KIJKEN HOE DE DAPPERE STANDAARD ZICH VOOR EEN TWEEDE KEER VERHOUDT.
- VECHTEN WE TEGEN DE NEERWAARTSE SPIRAAL DIE VAAK VOLGT NA EEN TE GOEDE GAME.
- BIEDT SAMUEL ALVAST ZIJN EXCUSES AAN VOOR EEN ONVERMIJDELIJK EXISTENTIEEL DILEMMA.
- HEBBEN WE GOEDE HOOP DAT EEN MEISJE DE GEESTEN-BRUG VOOR ONS GAAT OPENEN.
- MAAR NIET TE VEEL HOOP, WANT DAN KRIJGEN WE HETZELFDE ALS MET DIE VERBODEN HORIZON DIE NOG STEEDS EVEN VER WEG IN HET WESTEN GLOORT.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

## YO! DM!

We groeien best rap op de verschillende sociale media-kanalen. Wie had dat ooit gedacht? De voordelen daarvan zijn onder andere dat er nu ook meer gamers in onze DM's sliden, met allemaal mooie vragen.

Hallo power unlimited

Weet jij misschien waar ik de ps move kan kopen ik kan het namelijk NERGENS vinden noem een shop op en ze hebben het niet ik heb overal naar gebeld. Weet jij misschien waar ik der 2 kan vinden?

Ah, de vlammende dildo's. Deze zijn inderdaad overal uitverkocht en alleen nog te vinden op Marktplaats en dergelijke. Maar misschien heb je mazzel en wil iemand die dit nu leest ze wel ruilen voor een lolly.

Hee power!! Ik heb een korte vraagje, mn account is soort van gehackt een vriend van me die ik online leerde kennen vertrouwde ik super erg!! Ik gaf hem mijn wachtwoord van me ps4.. zodat ie cold war kon over downloaden.. Nouja.. dat ging compleet mis.. hij heeft me account over genomen en zal de gegevens niet meer geven.. ik ben al me spellen nu kwijt.. me online lidmaat schap ect.. weet u misschien wat ik kan doen

Natuurlijk had ik na moeten denken, maar echt.. Ik ben radeloos had alle nieuwe spellen gekocht en ik weet niet wat ik moet doeb

Ai, dit zijn minder leuke dingen. We kunnen natuurlijk een knokploeg langs sturen bij deze zogenaamde vriend, maar met een beetje mazzel zit het account nog gekoppeld aan je e-mailadres waar alleen jij toegang tot hebt. Op de knop drukken dat je je wachtwoord bent vergeten en deze resetten en daarna bij deze 'vriend' langsgaan en zijn kamerplanten te veel water geven. Dat zal 'm leren.

## BERNIE

Bernie Sanders met z'n wanten, je kon er de afgelopen maand niet omheen. En zeg eerlijk, het was ook best lachen toch? Goed, nog een keertje dan? Komt 'ie: Bernie in videogames!







## BOWSER

Dit is dus hetzelfde personage.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



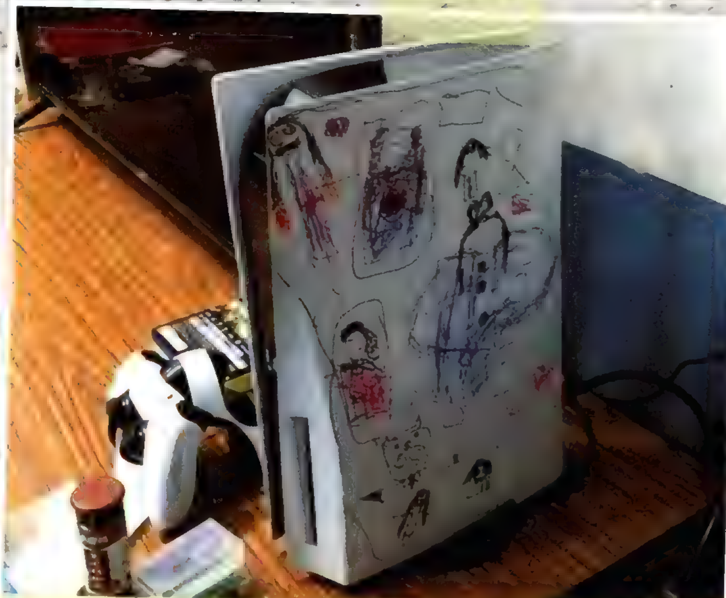

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

# PS5 MET TEKENING

Dat is natuurlijk wel effe schrikken, als je na een dagje werken thuiskomt en je ziet dat je kroost de PS5 te grazen heeft genomen. In dit geval zijn we er alleen nog niet over uit of de PS5 nu juist mooier is geworden met deze tekening...



# EEN GIGANTISCHE WATERGEKOELDE PS2.




# SUPERMARKTKETEN ALDI STAPT IN DE WERELD VAN VIDEOGAMES

De supermarkt die alles gewoon met doos en al in de schappen mietert, gaat iets nieuws proberen. Ze starten namelijk een Twitch-kanaal en proberen zo de harten van gamers te stelen. Via Aldi Gaming TV zijn onder meer livestreams, tutorials en wedstrijden te zien. Daarnaast wordt Aldi sponsor van een grote Duitse League of Legends-comeptitie en gaan ze gaming-apparatuur leveren. Vooralsnog alleen in Duitsland, maar misschien kan je binnenkort ook wel bij je treetje Schultenbrau een headset met RGB scoren voor een prikkie.




## FRAMEDROP — JORDI PETERS









# QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

**Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!**

prijsvraag@powerunlimited.nl




PRIJSVRAAG RUBRIEK

**1** **Hoe beschrijft Graddus z'n relatie met Garrus?**
- A) Ze zijn krentenbol-matties.
- B) Ze zijn oliebol-compagnons.
- C) Ze zijn baklap-homies.

**2** **Wat doet het blauwe licht van de PS5 volgens Peter?**
- A) Het geeft een Dries Roelvink-waardig zonnebank-kleurtje aan iedereen die langsloopt.
- B) Het laat de kaasfondue bij de overburen borrelen.
- C) Het doet een hamkaastosti aan de andere kant van de kamer smelten.

**3** **Waarom is Jurjen niet voor Monster Hunter te porren?**
- A) Hij kan er geen Asland 2.0 in maken.
- B) De ontwikkelaar heeft z'n idee voor een spin-off genaamd Monster Knuffelaar geweigerd.
- C) Te veel wapens, te veel cijfertjes, te veel mogelijkheden...

**4** **Wat maakt Samuel vooral enthousiast voor Resident Evil Village?**
- A) Daar heeft 'ie twee gróte redenen voor...
- B) Het lijkt Resident Evil nóg gestoorder te gaan maken dan het al was.
- C) Er zit een online-only deathmatch-game bij!!1!

**5** **Hoe voelt The Medium aan, volgens Wouter?**
- A) Alsof Silent Hill: The Room en The Evil Within een onheilige batspartij hebben gehad.
- B) Alsof tv-medium Char Margolis en de priester uit The Exorcist een onheilige batspartij hebben gehad.
- C) Alsof Stephen King en Nosferatu een onheilige batspartij hebben gehad.

**6** **Hoe noemt Raf de personages in Destruction AllStars?**
- A) Big Brother-rejects.
- B) Realityshow-kandidaten.
- C) Expeditie Robinson-uitschot.



**DIT kun jij winnen!**

**Mail de juiste antwoorden naar:**

prijsvraag@powerunlimited.nl

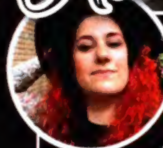
**o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.**

**Alle antwoorden goed?**

## DAN MAAK JE KANS OP LITTLE NIGHTMARES 2 VOOR EEN PLATFORM NAAR KEUZE

**+ EEN SPECIAAL LITTLE NIGHTMARES 2-ARTWORK OP CANVAS VAN DE VLAAMSE CARTOONIST ZWOLTOPIA**

# Neo's Art



Deze maand ging Neo terug naar de roots van Japanse kunst: klassieke tattoo-art als houtsnede. Want de woede van Bowser riép gewoon om een titanische drakenstrijd waar de vlammen van af slaan!

# RIO-GAME IS GEARRIVEERD!

terugkeer van de game die ik op de Wii U al speelde, en dat is uiteraard geen straf. Ook al ben ik meer gecharmeerd van meer open 3D-Mario-games als Galaxy en Odyssey, de feestelijke mix van 2D- en 3D-elementen waar ik als Cat Mario doorheen raas voelt nergens verouderd. En dat razen gaat sneller dan ooit, aangezien de rensnelheid van elk personage een tikkie is verhoogd. Speedrunners kunnen dus nieuwe records gaan breken, terugkerende spelers kunnen de game nog een keertje lekker vlot doorlopen en multiplayer-spelers zullen nog meer chaos en vriendschappelijke frustratie beleven. Wat die multiplayer-spelers betreft: dit keer zijn niet alleen 'gewone' levels met vier spelers tegelijk te doorlopen, maar geldt dit ook voor Captain Toads puzzellevels. Daarnaast is nu ook de mogelijkheid toegevoegd om online met vier spelers tegelijk door de levels te razen. Tel daarbij wat kleine besturingswijzigingen (in plaats van het touchscreen van de gamepad kun je nu op sommige plaatsen motion controls gebruiken) en dan hebben we de nieuwtjes van Super Mario 3D World wel weer gehad. Wat ons op Bowser's Fury brengt.

## Een grote zee

Voordat ik aan Bowser's Fury begon, had ik geen idee wat ik ervan moest verwachten. Misschien een extra wereld in SM3W?
Met een groeiend gevoel van verwondering ontdekte ik dat het een opzichzelfstaande game náást SM3W is. En de eerste échte open-wereld-game waar je als Mario doorheen kunt jumpen. Eén grote zee, waarin steeds meer eilanden, races en hindernisbanen toegankelijk worden. Zonder dat die eilanden, races en hindernisbanen van elkaar gescheiden zijn door poortjes of andere dingen die het beeld even op zwart zetten.
Voor mij, als iemand met een zwak voor het puzzelen en uitvogelen in de wat meer open 3D-Mario-games, was het een geweldige verrassing, des te meer omdat dit extraatje veel groter bleek dan ik had verwacht. Al moet je nu ook geen complete extra game verwachten. Verwacht zoiets als vier levels uit Mario Odyssey, maar dan gebundeld in één grote omgeving. Binnen die omgeving tref je overigens alleen vijanden en power-ups die ook in SMW3 zaten, soms in licht aangepaste vorm. Maar de gameplay voelt meer als die van Odyssey. En dan is er ook nog een onmiskenbare Sunshine-invloed. En de furie van Bowser.

KOM OP, MARIO! IK HEB ALLEEN NOG EEN BEETJE BRUIN NODIG, EN DAN IS MIJN VERFPALLET COMPLEET.

**"Met een groeiend gevoel van verwondering ontdekte ik dat het een opzichzelfstaande game náást SMW3 is."**

## Belachelijk veel lag

Met zijn door zonnige, vakantieachtige zee-en-strand-omgevingen grijpt Bowser's Fury terug op het sfeertje uit Sunshine, maar dit keer met de easy, laidback gameplay die eigenlijk veel beter bij dat sfeertje past. Totdat het begint te stormen, donkere wolken samenpakken en de reusachtige Furie-Bowser verschijnt om je met vuurballen en vlammende stralen te belagen – iets wat overigens zorgt voor belachelijk veel 'lag', oftewel vertraging van de beeldverversing.
Dat maakt sommige uitdagingen een stuk lastiger, maar kan bij andere uitdagingen ook juist van pas komen. Laat ik niet teveel verklappen, behalve dan dat Bowser's Fury ook met de regelmatig terugkerende lag- en furie-aanvallen een makkelijke, ontspannende Mario-ervaring blijft, en eentje waar ik eigenlijk best wel blij van werd. Om teleurstellingen te voorkomen wil ik nog wel even een heldere indicatie geven van hoe groot Bowser's Fury nu eigenlijk is: ik bereikte de aftiteling na zes uren platformpret, en was daarna nog zo'n vier uur bezig om alle resterende zonnen te verzamelen.
Dus tja, het is geen volledige game, maar wel helemaal nieuw, anders en toch ook weer in alle opzichten herkenbaar en blijmakend leuk, zoals alleen een Mario-game blijmakend leuk kan zijn.

## Niet zuinig

Dat Nintendo de moeite heeft genomen om de heruitgave van de meest lineaire 3D-Mario ooit aan te vullen met een geheel nieuwe titel, die als meest open 3D-Mario ooit mag gelden, vind ik prijzenswaardig, en allerminst getuigen van de zuinigheid die ik het bedrijf bij de uitgave van Super Mario 3D All-Stars verweet. Met deze combinatie hoeft geen consument zich bekocht te voelen, al is deze bundel natuurlijk vooral geweldig voor de mensen die Super Mario 3D World nog nooit gespeeld hebben. Ben jij een van die miljoenen? O man, dan kun je een mooie tijd tegemoet zien!

DAT ZAL JE LEREN!

MIJ EEN BEETJE "BOWSER'S FURRY" NOEMEN...

**SCORE 85**

Fijn dat meer mensen nu van Cat Mario's lineaire sprongen kunnen genieten. Geweldig dat Nintendo er die substantiële, heerlijk relaxte open-wereld-extra aan heeft toegevoegd. Dit is het soort vrolijkmakend vertier dat de mensheid nu wel even kan gebruiken.

JURJEN

Dat is inclusief alle sterren en zonnen, voor een ervaren Mario-speler.

25-30 UREN

7

**BASICS**

3D-PLATFORMER
NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

## SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

# DE EERSTE OPEN-WERELD MA

**Jurjen wordt niet altijd blij van de rare keuzes die Nintendo maakt, en was zelfs wat teleurgesteld in het tijdelijk verkrijgbare Super Mario 3D All-Stars. Gelukkig horen we hem over Super Mario 3D World + Bowser's Fury eerder jubelen dan klagen.**

Afgelopen september verscheen voor de Switch het pakketje Super Mario 3D All-Stars, een collectie met drie oude 3D-Mario-games: Super Mario 64, Super Mario Sunshine en Super Mario Galaxy. Ik was in mijn review niet erg te spreken over de zuinige manier waarop Nintendo de drie klassiekers had klaargemaakt voor de Switch. Ik beloonde de game met een score van 60 (nog steeds de laagste op Metacritic) en concludeerde: "De games zélf verdienen uiteraard hogere cijfers, maar de manier waarop ze hier zijn uitgegeven is wel erg zuinig en sober, zeker gezien het prijskaartje van 60 euro dat erop is geplakt." Ondertussen is met Super Mario 3D World + Bowser's Fury de volgende oude 3D-Mario-game (die dus geen deel uitmaakte van de All-Stars-verzameling) voor de Switch alweer verschenen. Ook deze moet 60 euro kosten. Maar gelukkig heeft Nintendo de heruitgave van déze 'moderne klassieker' wat minder zuinig aangepakt.




### Feestje

Super Mario 3D World voelt voor mij nog steeds als vrij nieuw, maar is toch al weer ruim zeven jaar oud. De game verscheen in 2013 en wekte wat oeroude principes uit Mario's 2D-verleden tot leven in drie dimensies. Terwijl Mario's 3D-avonturen als Sunshine en Galaxy je in begrensde open-wereldjes alle kanten op stuurden om sprites of sterren te verzamelen, had Super Mario 3D World veel lineairdere levels waarin je (meestal) van voor naar achter of van links naar rechts moest lopen om de vlag aan het einde van elk level te bereiken. Als iemand met een zwak voor het puzzelen en uitvogelen in de wat meer open 3D-Mario-games, was ik persoonlijk iets minder gecharmeerd van deze insteek. Wat niet wegneemt dat ik SM3W destijds als een feestje beleefde, niet in de laatste plaats vanwege de briljant ontworpen, hoogst gevarieerde levels en de Cat-Mario-power-up die Mario niet alleen een superschattig uiterlijk gaf maar ook nog eens tegen muren op liet klimmen.

### Gemist

Helaas kon niet iedereen in 2013 van Super Mario 3D World genieten, aangezien de game exclusief voor de Wii U verscheen en weinig mensen dat systeem in huis hadden gehaald. In de lijst van bestverkochte Mario-games staat SM3W dan ook op een treurige 31e plaats met 5,86 miljoen verkochte exemplaren, ver onder Super Mario Galaxy (12,8 miljoen) en Super Mario Odyssey (19 miljoen). Dus is het niet meer dan logisch en terecht dat Nintendo deze puike Mario-game nogmaals uitbrengt, nu dus voor de (wél succesvolle) Switch, waardoor de miljoenen potentiële Cat Mario-fans die SM3W in het Wii U-tijdperk hadden gemist, de game alsnog kunnen spelen.

Aan de andere kant is het natuurlijk wel weer makkelijk cashen voor Nintendo, die na Mario Kart 8, Super Mario Bros U, DKC: Tropical Freeze, Bayonetta 2 en Pokkén Tournament wederom een (ongeveer) zeven jaar oude game voor de volle prijs opnieuw in de winkel legt. Gelukkig maakt het mysterieuze extraatje genaamd Bowser's Fury veel goed. Maar laten we eerst eens kijken hoe Nintendo de port van SM3W van Wii U naar Switch heeft verzorgd.

### Sneller

Het spelen van Super Mario 3D World op de Switch voelt als een

**weetje • weetje**

*In tegenstelling tot Super Mario 3D World, met z'n vier-speler-ondersteuning, is Bowser's Fury voor één speler bedoeld. Een tweede speler kan weliswaar een tweede controller pakken om Bowser Jr. te besturen en Mario hier en daar een handje te helpen, maar dit voegt zo weinig toe dat het eigenlijk niet de moeite waard is.*



#323 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

# POWER UNLIMITED

## SUPER MARIO 3D WORLD™ + BOWSER'S FURY